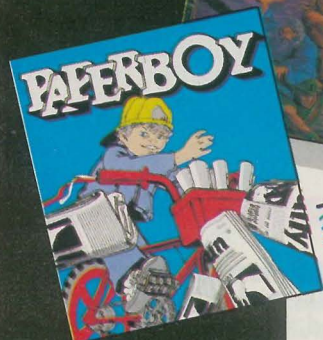
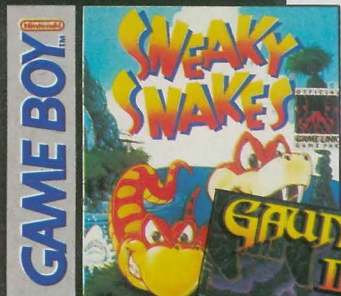
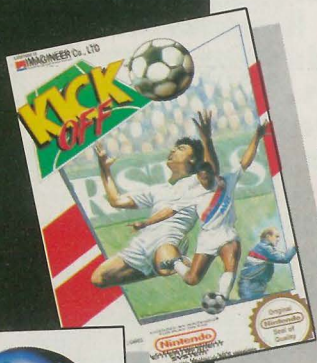
GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™
CAPTAIN PLANET
AND THE PLANETEERS
Lotta al fianco di Captain Planet e dei Planeters e opponiti ai più pericolosi nemici che l'ambiente abbia mai dovuto fronteggiare: Looten Plunder, Duke Nuken, Hoggish, Greedly e Dr. Blight. Il destino del pianeta Terra è nelle tue mani!
MINDSCAPE INC
TOYS
LEADER
CADARIO
CAPTAIN PLANET © 1990, TBS PRODUCTIONS, INC. & DIC ENTERPRISES, INC. COPYRIGHT © 1991 MINDSCAPE, INC A SOFTWARE TOOLWORKS COMPANY.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
E' UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

IN ESCLUSIVA DA:

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMARE AL: TEL. 0332/212255 FAX 0332/212433

IN QUESTO NUMERO DI CONSOLE MANIA

Roberta, la nostra segrataria molto speciale!!! Qui la vediamo impegnata a rispondere a uno di voi, notate l'espressione assassina.

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade = E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background = Il fondale di ogni gioco.

Blastare = E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op = Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico = Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling = Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite = Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage = E' sinonimo di "livello".

Tie-in = Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale = E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali * Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Gabriele Pasquali, Giancarlo Calzetta, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel

COME SI CAMBIA...

Lo so, lo so, vi siete tutti lamentati perché abbiamo aumentato il prezzo di copertina; ma vi siete accorti che sono aumentate anche le pagine della rivista? Del resto per poter offrire una rivista sempre attuale e ricca di fotografie, notizie, recensioni, curiosità e informazioni in anteprima bisogna sostenere costi sempre più elevati che purtroppo ci hanno costretto a questa "ritoccatina". Ci auguriamo che la cosa non vi dispiaccia troppo, e siamo certi che Consolemania resta la vostra rivista di console preferita, anche perché 16 pagine in più sono molte... moltissime.
Ma se il numero delle pagine è salito, abbiamo comunque deciso di far scendere qualcos'altro: i voti!
Molti di voi si sono lamentati perché i voti dati ai giochi per console sono spesso troppo alti, e in un certo senso hanno ragione. Il mondo delle console è relativamente nuovo e ci ha presi forse un po' alla sprovvista, anche perché tutti noi redattori arriviamo da un'esperienza decennale fatta sui giochi per computer. Comunque sia ci siamo accorti di essere stati talvolta esagerati, e proprio per questo e, soprattutto, per offrire a voi lettori un servizio migliore e più preciso, abbiamo deciso di dare un taglio netto alle valutazioni.
Da questo numero, esattamente come avviene nel mondo scolastico, un 70 indica un gioco di cui essere soddisfatti (come se aveste preso 7 nell'ultimo compito di latino... un bel record!), un 90 indica un gioco decisamente fuori dal comune, un 60 un gioco sufficiente e accettabile e un 50 (o meno) un gioco insufficiente per una o più ragioni.
Insomma, Consolemania si comporterà un po' come la vostra professoressa di matematica, solo che gli alunni giudicati non sarete voi, ma i giochi per console, così, una volta tanto, vi divertirete a vestire i panni di presidi intransigenti e molto, molto giocosi.
Buon divertimento!

Stefano Gallarini

INDICE RECENSIONI

Mailbox: 221707460 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

METTI UN NES NEL TUO MEGA DRIVE

Dopo anni di attesa è finalmente uscito sul mercato americano (e presto anche in Italia) il convertitore per poter giocare sul Mega Drive i giochi Nintendo. A quando quello per il Super Famicom?

Lo sappiamo perfettamente che sembra incredibile, ma alcuni programmatori di una non precisata società di hardware americana è riuscita in quest'impresa che probabilmente segnerà il mercato delle console: da oggi chi possiede un Mega Drive, infatti, potrà finalmente divertirsi anche con i giochi creati per il Nintendo grazie a questo incredibile convertitore.
Il suo funzionamento è molto semplice: si connette con il Mega Drive, si inserisce la cartuccia del NES e... si accende! Incredibile ma vero! Tutto funziona alla perfezione: audio, colori, animazione. Addirittura, per non creare problemi di compatibilità, potrete utilizzare il joypad del Mega Drive poiché al tasto C di quest'ultimo è assegnata la funzione di SELECT che trovate sul pad del NES e che manca in quello delle console SEGA. Insomma, giocare con Mario non sarà più un problema, e non dovrete per forza di cose acquistare una console Nintendo, vi basterà un Mega Drive e il MEGA-NES CONVERTER per rivivere sul vostro 16 bit le emozioni dei più bei giochi firmati NINTENDO e così, finalmente, Sonic e Mario diventeranno ottimi e inseparabili amici: parola di quei mattacchioni della Redazione di Consolemania.

Ecco il Mega Drive con inserito il Mega-Nes Converter. Il joypad della console Sega funziona perfettamente perché al tasto C è assegnata la funzione di Select. Manca purtroppo una presa per poter utilizzare i joypad Nintendo, ma probabilmente i costruttori hanno pensato fosse inutile fare una scelta di questo tipo.

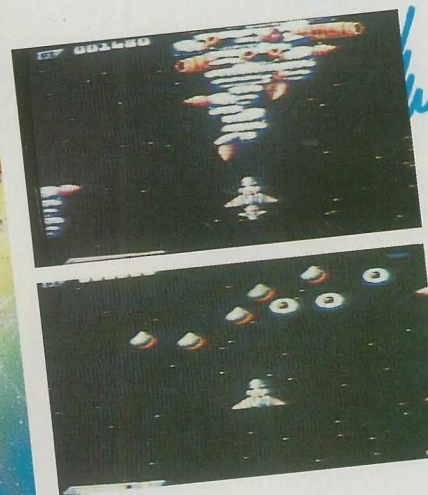
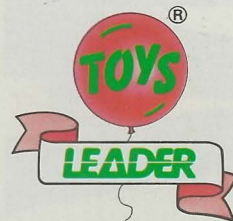
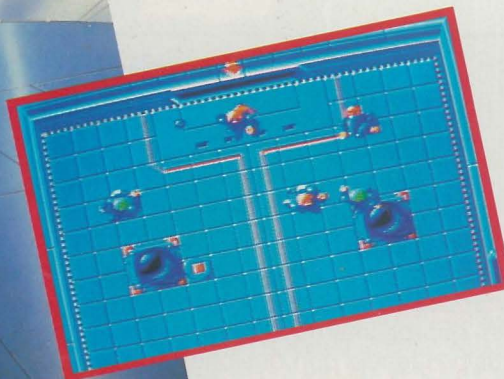
SPECIALE FIERA

Dal 25 di aprile al 3 di maggio ci sarà al padiglione sud della fiera di Milano Lacchiarella il Primo Salone dell'Infanzia. Sarà una fiera improntata sui ragazzi, sulle loro esigenze, sui prodotti che per loro sono stati pensati e realizzati. Molte iniziative sono già state pianificate e altre verranno aggiunte. Saranno presenti diverse associazioni che promuoveranno i propri prodotti con idee originali e divertenti e che vedranno sempre come protagonisti i giovani con concorsi, assaggi, disegni, regali, palestre, premi e interessanti dimostrazioni sia a livello culturale che educativo. E poi (squillo di trombe) sarà presente con uno stand anche la nostra redazione, assieme a quella di Zzap!. Non dovrete nemmeno pagare per vederci, perché l'ingresso alla fiera è gratuito. Quindi non mancate, mi raccomando!

CD MANIA

Ora basta! Non se ne può proprio più. Di cosa? Ma di CD, no? Sembra che tutti ormai ne vogliano uno: Mega Drive, Super Famicom e (e qui, cari possessori di NES è meglio che vi sediate) NES! Sì, proprio così. Sembra che una casa americana abbia sviluppato per la Nintendo questo tipo di periferica anche per il Nintendo Entertainment System, decisione presa dopo l'incredibile successo riscontrato dal CD di casa Sega. Le specifiche tecniche non sono ancora note, ma sembra che incrementerà notevolmente con un chip custom le prestazioni del piccolo di casa Nintendo, aumentandone la velocità, le capacità grafiche, il numero di colori su schermo e naturalmente, la qualità del sonoro. Ora le domande che sorgono spontanee sono tre: "A quando una produzione ufficiale e l'importazione in Italia?" e "Quale sarà la prossima console ad avere un CD?" e soprattutto "Ma 'sti giapponesi non potevano farla un po' più chiara questa foto?".

Una prima foto della nuova meraviglia Nintendo. Noi non stiamo più nella pelle dalla voglia di provarla. Speriamo (per noi e per voi) di poterlo fare presto.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

ENTRA
IN GIOCO
CON.....
SEGA™
Master System™
SPEEDBALL™
Armato di corazza con aculei, di elmo e di guantoni, affronta faccia a faccia in un'arena del futuro alcuni dei peggiori delinquenti del mondo in una partita di pallamano che non ammette sbagli!
Schiva marcature da rompere il collo, passa la palla d'acciaio ai tuoi compagni e fai goal nella porta avversaria. Martella i tuoi rivali fino a far loro implorare pietà!
IMAGE WORKS
THE BITMAP BROTHERS
TOYS LEADER
CADARIO
© 1990 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED. SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM. IMAGEWORKS IS A BRANDNAME OF MIRRORSOFT LTD.

MADE IN

NOSTALGIA 1907

Si tratta di un gioco già comparso su quegli sconosciutissimi computer giapponesi come l'FM Towns o l'X68000; il nome lo deve al transatlantico, il Nostalgia, su cui si compiono tutta una serie di macabri omicidi. Sta a voi trovare il colpevole e fermarlo in un'avventura tutta in tempo reale. Graficamente il gioco è davvero notevole, con un perfetto stile da primo novecento e delle sfumature di colori che ricordano vecchie foto in bianco e nero. La quantità di grafica presente non poteva che stare su un Mega Cd della Sega, peccato che il testo sia completamente in giapponese, non c'è che da sperare in una versione tradotta.

- Rigorosamente in giapponese anche il già citato 3x3 Eyes per Mega CD, un RPG (tanto per cambiare) ispirato ad un cartone animato molto bello e poetico di grande successo in Giappone.

- Stesso discorso linguistico vale per Nobunaga's Ambition, primo gioco di un genere particolarmente diffuso nel paese del sol levante, quello dei wargame di ambientazione medioevale. Non disperate comunque, non tutti i titoli in arrivo per CD saranno così incomprensibili, la Sierra-Dynamix ha già annunciato, dopo Rise of the Dragon un suo massiccio impegno sulla periferica Cd del Megadrive con titoli come Heart of China, Leisure Suit Larry I, King's Quest V, Space quest I e IV, Police Quest III e Willy Beamish, insomma tutti quei titoli dell'ultima ondata di avventure Sierra con il sistema punta e clicca.

DATE UN CALCIO AL VOSTRO SUPER FAMICOM

Fioccano qui in Giappone i giochi di calcio. Il primo è Super Cup Soccer con una visuale un po' diversa da quella solita alla Kick Off, ricorda infatti vagamente quella laterale in prospettiva di Emlyn Hughes, con qualche sequenza in soggettiva come nei tiri in porta.

Il secondo invece è Super Formation Soccer, e ci viene da quella Human che non ci (mi) aveva particolarmente esaltato con un Super Fire Pro Wrestling, qui la visuale è abbastanza particolare, si tratta di una specie di telecamera all'interno del campo, con una visuale comunque abbastanza allargata in modo da poter seguire chiaramente lo svolgersi dell'azione.

LA SPERANZA E' ULTIMA A MORIRE

parte due!

Come ormai saprete molti giochi importati direttamente dal Giappone sono scritti interamente in lingua nipponica e questo può creare alcuni problemi in alcuni generi (vedi arcade adventure, RPG, ecc.) per quanto riguarda la giocabilità: un tipico esempio è stato WonderBoy V da noi recensito alcuni numeri fa; per coloro che preferiscono avere a che fare con i giochi scritti in inglese consigliamo di attendere alcuni mesi prima di acquistare un gioco del genere, infatti generalmente, dopo due o tre mesi questi vengono convertiti su Genesis.

Ora dovreste poter trovare W.B. V, Y'S III (discreto RPG!) e i titoli della WolfTeam in versione americana.

JOE & MAC SU NES

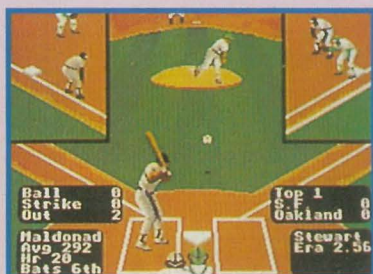
Questo simpaticissimo platform game che è stato recensito su CMania pochi numeri fa per il Super Famicom, e che è risultato una buona conversione sta per approdare sul Nintendo a 8bit; dovrebbe essere una discreta conversione anche se ovviamente bisogna tenere conto delle limitazioni della macchina.

SENNA
AL GRAN PREMIO DI MONACO

Beh, cosa c'è di strano, direte voi? Lo strano è che il Gran Premio di Monaco in questione è quello di Super GP Monaco II della Sega a cui il pluricampione del mondo di Formula 1 ha prestato il suo faccione oltre a una consulenza riguardante i circuiti di Super Monaco. Personalmente dubito che il suo apporto possa risultare fondamentale per il gioco, ma una cosa è sicura: in Giappone Ayrton Senna è un vero mito e grazie al suo nome saranno davvero molte le cartucce per Megadrive, Master System e Game Gear vendute nei prossimi mesi.

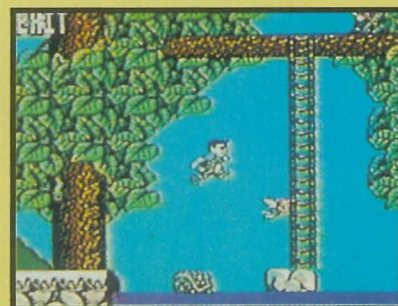
AMERICAN

TENGEN AARGH

La Tengen, braccio armato dell'Atari, si è gettata ormai da tempo sul ricco mercato Megadrive con diversi titoli. Avrete forse già avuto la possibilità di vedere il bellissimo Ms. Pac-Man sfruttare appieno, dall'alto dei suoi dieci anni di età tondi tondi, le possibilità della potenza dei 16 bit del Megadrive (Genesis), o Pacmania, o ancora l'onnipresente e angosciante Paperboy, tutti coin-op con diversi annetti sulle spalle. Non sono molto più giovani neanche R.B.I. Baseball 3, e Roadblasters, un coin op da corsa che aveva dalla sua delle discrete possibilità di blastaggio. Il loro titolo di maggior richiamo per Genesis è comunque Pit Fighter, il famoso picchiaduro con gli sprite digitalizzati da lottatori veri, potrà pure non piacere (come a me) ma non si può dubitare che eserciterà una notevole attrazione verso diversi coin-oppari.

MAMMA LI PIRATI

No, non stiamo parlando di qualche nuovo prodotto sudcoreano per copiare cartucce e "piratare" giochi, ma di pirati veri e propri, con tanto di benda sull'occhio e teschio.

In Pirates! per NES della Ultra avete una vasta scelta di opzioni molto educative come saccheggiare città, navigare attraverso oceani densi di altre prede e predoni, duellare e tutte quelle cose che fanno tanto Errol Flynn.

Di ben altro spessore e attrattiva è invece Hook, di prossima uscita per Gameboy, NES e SNES per merito della Imagesoft. E' il tie-in di uno dei film più attesi della prossima stagione, a sua volta ispirato al grande classico Peter Pan. Il cast del film è di tutto rispetto (Robin Williams nei panni di Peter Pan, Dustin Hoffman nell'uncino di Captain Hook e Julia Roberts) e anche la sceneggiatura rivede il mito di un Peter Pan che, diventato ormai adulto, dimentica la magia del giovane Peter Pan fino a quando non ritorna in scena capitan Uncino a rapire i suoi bambini.

La versione NES è un multi-evento, ma fondamentalmente consiste in un arcade-adventure-platform che segue la trama del film e vede Peter alla ricerca dei suoi bambini attraverso la Never Never Land, dove dovrà raccogliere diversi oggetti utili a sconfiggere Uncino. Completano il gioco delle sequenze di volo 3D in soggettiva e naturalmente duelli faccia a faccia con diversi nemici in un gioco che promette veramente molto bene.

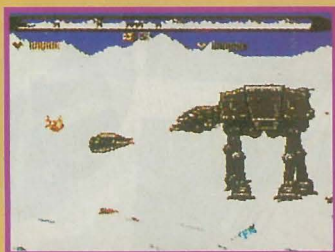
LIVE LONG AND PROSPER...

... per arrivare là, dove diversi giochi sono arrivati prima ma nessuno per NES e Game Boy. Per il venticinquesimo anniversario dell'arcifamosa serie televisiva Star Trek monitor di personal computer (dove ha preso le forme di una bellissima avventura grafica) e console sono invasi da vulcaniani dalle orecchie a punta. La versione Game Boy dovrebbe essere uno shoot 'em up, mentre poco ancora si sa della versione NES, ma qui in redazione speriamo tutti che assomigli alla versione PC.

ICAMENTE

CURIOSITA' NES

Tra la valanga di titoli che escono mensilmente su NES negli States vi segnaliamo alcuni titoli tra i più interessanti.

-Star Wars: The Empire Strikes Back. E' ormai terminata anche la seconda parte della saga di Guerre Stellari su NES. Analogamente al primo si tratta di un multi evento sulla scia del film. Si comincia quindi dall'esplorazione sul pianeta di ghiaccio in un platform abbastanza simile al primo con l'eccezione

che qui potrete cavalcare un Tauntaun, si prosegue poi con la battaglia tra gli Snowspeeder e i bellissimi Walker imperiali in una fase shootemappara, ancora un'altro platform sul pianeta Dagobah dove imparerete le vie della forza che vi permetteranno in seguito di controllare la mente dei vostri avversari o levitare come un uccellino, e infine vi troverete nella città tra le nuvole. Al solito la qualità grafica è notevole con un buon numero di digitalizzazioni dal film, ma è soprattutto la grande varietà di situazioni che promette di fare di Empire Strikes Back un'altro successo.

-Space Shuttle Project. Una gestione completa di missione spaziale, non è particolarmente realistica nelle sue fasi di decollo, missioni in orbita e rientro, ma potrebbe interessare diversi appassionati.

-The Flintstones. Yabadabadu! Dalla Taito un ottimo platform con protago-

nista il preistorico Fred Flintstone che dovrà affrontare una quantità di bestie strane e dinosauri attraverso scenari che vanno dalla cara vecchia Bedrock alla giungla per ritrovare i pezzi di una macchina del tempo.

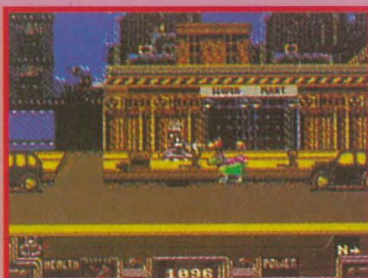
-M.C. Kids. Che squallore! Un intero gioco sponsorizzato dalla multinazionale della carne di bovino e chetciap (si pronuncia ketchup. NdAlex) McDonald (Douglas). Lo schema è quello tipico da game designer per console senza fantasia, il solito platform, anche se sembra essere divertente e con qualche puzzle interessante.

-Lemmings. Proprio così, uno dei giochi più simpatici e innovativi degli ultimi anni sta per essere convertito in diversi formati, SF, Lynx e adesso a quanto pare anche NES.

-Adventure Island II. Mentre su Game Boy esce la prima puntata di questo wonder-

boyesco arcade adventure siamo alla seconda puntata, ma poco cambia. A cavallo di dinosauri assortiti o skateboard che siano rompendo le uova a mostriciattoli tutt'altro che ben disposti.

METTI GLI ARTIGLI AL TUO NES

Wolverine sarà pure un platform-picchiaduro abbastanza convenzionale, ma conosco almeno almeno un paio di persone in questa redazione che farebbero carte false per avere il padre spirituale di Freddy Krueger sul loro Amiga. In quest'avventura Wolvie, con un paio d'amici (Havok, Psylocke e Jubilee per gli appassionati) cercherà di mettere gli artigli sui Sabretooth e Magneto di turno. Sempre dalla Acclaim dovrebbe uscire per Game Boy un gioco ispirato a Spiderman,

mentre X-Men e Spidey dovrebbero coalizzarsi per una prossima uscita su Super Famicom.
Sempre in tema di supereroi adesso ci si è messa anche la Lucasfilm. Lo stile è idiota anni '50, con tutta una serie di improbabili supereroi generati dalle radiazioni atomiche del cattivo di turno, il dottor Mayhem. Il gioco è un classico arcade e anche qui potete selezionare diversi personaggi, ognuno con i propri superpoteri.

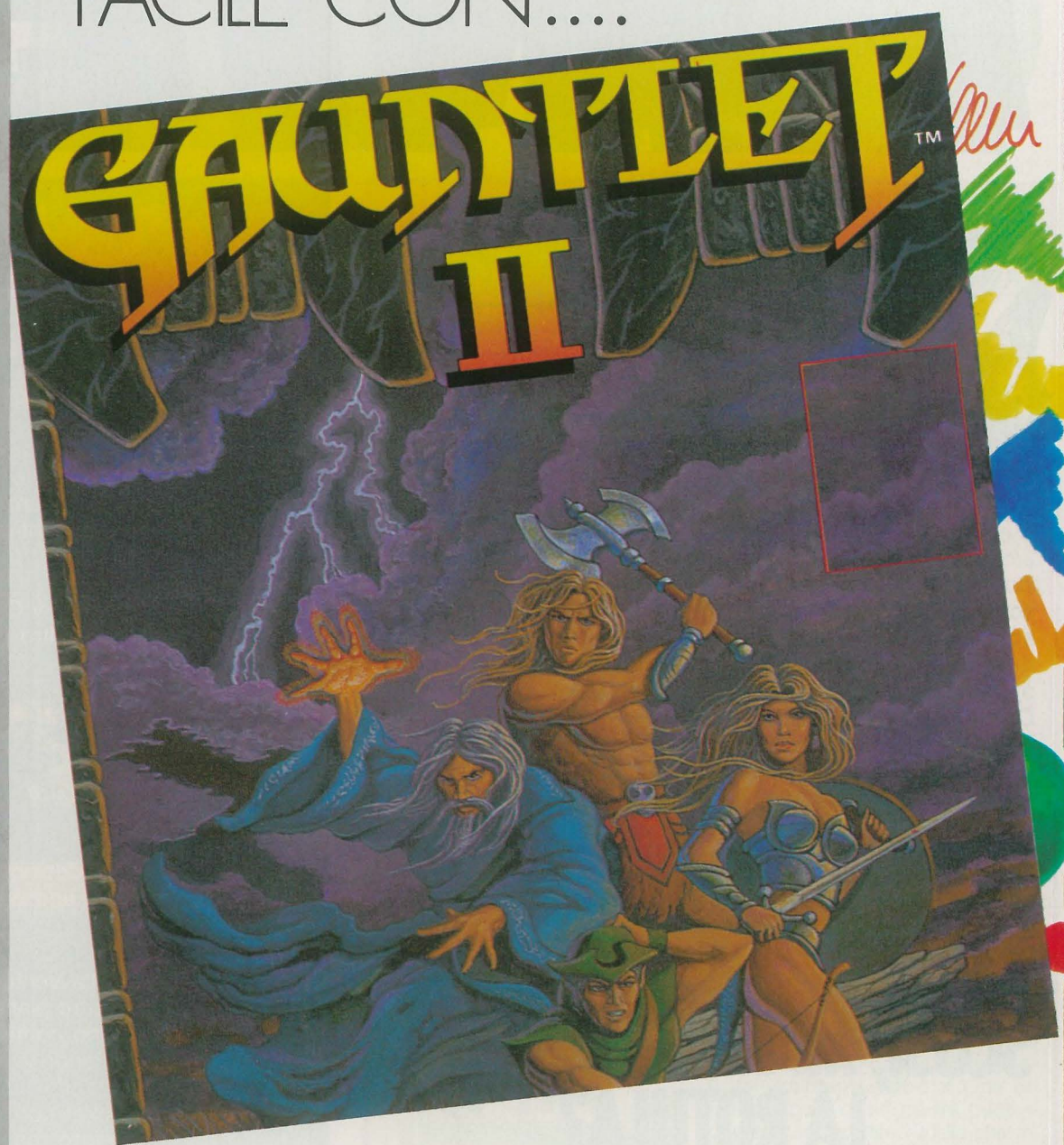
GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

PAPERBOY™

Hai il compito di consegnare i giornali agli abitanti del tuo quartiere. E non è cosa da poco! Controlla la tua velocissima BMX e sopravvivi, durante il tuo giro, a mille insidie: cani rabbiosi, skate-boards impazziti, tricicli e danzatori di breakdance. Rompi le finestre, rovescia i bidoni della spazzatura... tutto ti servirà a fare punti!

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

GAUNTLET II™

Un elfo, un mago, una valkyria e un guerriero sono rimasti intrappolati in una serie di labirinti popolati da mostri, invitanti tesori e passaggi segreti. Tu solo, armi alla mano, puoi immobilizzare i loro temibili nemici e far ritrovare agli sfortunati avventurieri l'agognata uscita.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

NINTEND

BART UOMO SOLO

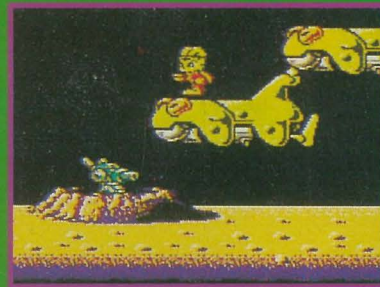
Dopo avere neutralizzato da solo un'invasione di mutanti spaziali su NES ed essere riuscito a sopravvivere agli orrori di una vacanza a Camp Deadly il piccolo Simpson deve ora fronteggiare tutto il mondo in Bart vs. the World. Nei panni di Super Bart vi troverete a girare il mondo (uno insolitamente denso di piattaforme) cercando di sfuggire ai vari Burns e Smithers che vi daranno la caccia. Sempre per NES dovrebbe uscire The Simpsons: Krusty's Funhouse, per Super Famicom dovreste trovare in giro prossimamente Bart's Nightmare, mentre i possessori di Game Boy si dovranno accontentare di vedere Burt a Camp Deadly, visto che niente di nuovo è stato finora annunciato per loro.

SCUSI, MI RESTITUIREBBE LA ROTULA?

E' un gioco del Basket. Un po' particolare. Molto particolare. C'è una palla e fin qui ci siamo. Ci sono dei giocatori, in armatura. Ci sono missili, e seghe circolari ma in compenso non ci sono falli di alcun tipo, insomma come avrete capito Bill Laimbeer's Combat Basketball non è certamente gioco per signorine. Se siete SFamicomiani in crisi di astinenza da Speedball potete darci un'occhiata, ma vi sconsiglio, ultraviolenza a parte non sembra infatti particolarmente ben riuscito.

KONAMI'S NES

La Konami, una delle maggiori software house con interessi che spaziano dalle console ai coin-op ai computer, è senza dubbio una marca di garanzia, aprite gli occhi per un paio di titoli veramente interessanti appena usciti sul mercato americano.

Il primo è un certo Bucky O'Hare, dal nome del coniglio che ne è protagonista, un'altro personaggio dopo le Turtles e le Battletoads che, in nome del merchandising, si cerca di far digerire all'adolescente americano, anche questo coniglio spaziale è infatti corredato di serie televisiva e fumetto.

Il gioco è un arcade adventure graficamente notevole e molto divertente da giocare e vede il nostro Bucky impegnato a liberare i suoi compagni d'avventura dal cattivone di turno attraverso gli scenari di quattro pianeti. Se riuscirete a salvare i vostri amici potrete, proprio come in TMNT passare da un personaggio all'altro sfruttando le sue peculiari capacità (e armi).

Monster in my Pocket non è tratto da un fumetto ma da una serie di giocattoli. Si tratta di piccoli mostriciattoli (buoni), che, nel gioco, vengono persi nel cuore di L.A. e devono affrontare, in sei livelli picchiaduro un'armata di mostriciattoli (cattivi). Il gioco è forse un po' troppo semplice, ma nel complesso ben realizzato.

Da segnalare anche quel King's Quest V, già stupenda (almeno graficamente) avventura Sierra su PC, che vi vede alla ricerca del vostro regno perduto. La versione NES è stata ovviamente ampiamente riveduta soprattutto dal punto di vista grafico.

...DO NEWS

UNA MAZZATA DI GIOCHI SULLE PALLINE

E' dai tempi di Leaderboard che non gioco più seriamente a un Golf, da profano ritengo che siano tutti più o meno uguali, ciò non toglie che, specie in casa Nintendo, siano gettonatissimi.
Per SF potete adesso scegliere oltre a Hole in One il nuovo arrivato true Golf Classics: Waialae Country Club, Super PGA Tour Golf e Jack Nicklaus. Il primo promette realismo a colpi di grafica digitalizzata praticamente identica alle 18 buche del Waialae Country Club (non l'avrei mai detto. NdAlex), il secondo vi porta attraverso quattro percorsi del circuiti ufficiale PGA come aveva già fatto su Megadrive e Amiga e come farà prossimamente anche su NES mentre l'ultimo, nato su computer, abbonda di digitalizzazioni del bel faccione miliardario di Jack e lo trovate anche in versione Gameboy e NES. E' superfluo che vi parli delle innumerevoli opzioni e visuali disponibili, sia perché mi ci vorrebbe tutta la pagina, sia perché in fondo sono sempre le stesse.
Per il vecchio (faggio) di casa Nintendo sono anche disponibili Golf Grand Slam e NES Open Tournament.

ANONIMA GAMEBOY

Sullo scorso numero vi avevo parlato di un paio di giochini Game Boy, sorvolando "solo" sui rispettivi titoli (scusate ma le news ormai contendono la palma di "rubrica più ritardataria" alla posta, ormai), nel primo caso, era evidente, si trattava di Ultramen, il secondo era invece Ninja Gaiden. Ma sorvoliamo su queste tristi vicende e passiamo a un po' di titoli:

-Atomic Punk. Lo schema è quello di Bomber Man, un piccolo aspirante terrorista che sparge bombe per un labirinto cercando di far saltare in aria nemici erranti. Lo schema di gioco è semplice quanto accattivante, una sorta di puzzle-game arcade giocabilissimo ravvivato da tutta una serie di pauèraps (si pronuncia power ups. NdAlex). Dalla Hadson (Hudson) Soft.

-Pit Fighter, ebbene sì, uno dei picchiaduro più brutti che il bar ricordi è arrivato fin qui, voglio solo vedere come faranno a parlare di grafica digitalizzata su Game Boy.

-Beetlejuice. Questo si basa sulla serie di cartoni animati tratta a sua volta dal celebre film di Tim Burton, come si vede dalla grafica molto cartoonistica. Il gioco vede il nostro simpatico fantasma impegnato a liberare i sei livelli di una casa da tutta una serie di strane creature saltando e sparando da un piano all'altro.

-Jordan vs. Bird. Ennesimo One on One (vi ricordate il primo, mitico, si 64?) che vede a confronto due celebrità cestistiche NBA. Sono presenti, naturalmente, oltre al One on One, la gara di tiri da tre punti e quella di schiacciate. Quello che mi chiedo è come mai da anni resiste sui nostri monitor uno dei pochi, bravissimi cestisti bianchi della NBA. Perchè ormai è un mito? No, perché nel bianco e nero del Game Boy si vede molto meglio.

SUPEREROI ANCORA LORO

Su Gameboy questa volta è il turno di un supereroe molto in voga qualche decina d'anni fa, Flash, rispolverato dalla naftalina e tirato a lucido con tanto di bicipiti di gomma e un mare di effetti speciali in una serie televisiva di grosso successo in America e appena arrivata qui da noi. La trama vede il solito cattivone, fuggito di prigione, impegnato a disseminare la città di bombe a timer (per quanto possa avere senso il tempo con un tipo come Flash) e scagnozzi. Il gioco è il solito picchiaduro e poco ha a che fare con la velocità del personaggio originale se non quando, previa pressione dell'apposito tasto, si scatena con una serie velocissima di colpi sullo sfortunato avversario. Il gioco non sembra essere particolarmente riuscito, ma chissà, i miracoli del merchandising...

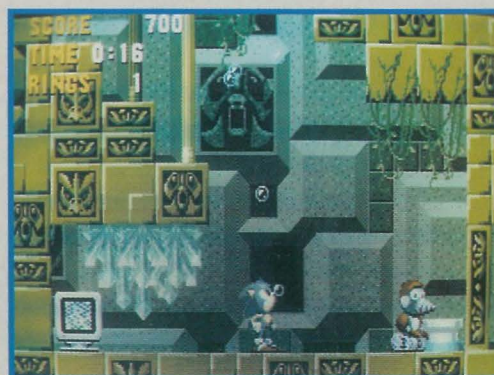
CHE COS'E', E DI COSA TRATTA L'IMPORTAZIONE PARALLELA? E QUELLA UFFICIALE ?

BEH, PER QUANTO CONCERNE L'IMPORTAZIONE PARALLELA...

L'importazione parallela riguarda innanzitutto un mercato ristretto in cui diversi negozi attuano per conto proprio un commercio di giochi diretto col paese natale delle console e cioè il Giappone.
Grazie a questi rapporti commerciali si ha l'opportunità di avere, qui dalle nostre parti, le novità per quanto riguarda giochi e console varie ed eventuali future in contemporanea con l'uscita in Giappone senza dover attendere un tempo indeterminato l'arrivo per vie ufficiali; c'è da dire però che i giochi che potete trovare in questi negozi gravano di un prezzo abbastanza elevato a causa del fattore "anteprima" (...ovvero: se volete il gioco sei mesi prima dovete pagarvi l'esclusività!), e delle spese che l'importatore privato deve sostenere per lo sdoganamento delle cartucce e/o materiale di altro genere! (un gioco da L. 90.000 in Giocheria, può costare per imp. parall. anche L. 150.000)
Unico fattore negativo che presenta questo mercato esclusivo, è il fatto che a volte si ha a che fare con titoli interamente scritti in giapponese e ciò grava sulla giocabilità, anche se non sempre.
Un'ultima cosa molto importante: assicuratevi sempre, prima di acquistare una console in un negozio che attua importazione parallela, che vi sia garantita l'assistenza tecnica.

A PROPOSITO DI IMPORTAZIONE UFFICIALE, INVECE...

Tanto per chiarire qualche dubbio, ecco a voi una breve presentazione di quelli che sono i pregi di una scelta ufficiale anziché parallela.
Per prima cosa l'assistenza. Quando infatti optate per una console o un gioco importato ufficialmente avete automaticamente stipulato un contratto assicurativo con la Società d'Importazione che, in caso di guasto (e secondo le norme dettate dalla garanzia stessa) vi garantisce la riparazione (o sostituzione) di ciò che non funziona.
Altre due parole vanno spese invece per le norme CEE che alcune console d'importazione non rispettano. Questo fatto, se da una parte non presenta inconvenienti particolari nell'uso domestico, vi impedisce però di ricorrere alla legge nel caso, per esempio, un corto circuito vi procurasse incidenti, poiché la console in questione, non rispettando le norme CEE, diviene automaticamente "fuori legge".
Un ultima cosa riguarda invece le istruzioni che, per legge, devono sempre essere in italiano, e certamente questo non è rispettato da molte importazioni parallele a discapito di una vostra corretta interpretazione nell'uso di giochi e console e, quindi, anche di un possibile danno soprattutto nei riguardi dei più piccoli.
Fate un po' voi.

Come potete vedere la versione di Sonic giapponese ha l'effetto ondulatorio dell'acqua, mentre la versione americana no!

OCCHIO ALL'IBRIDO!!!

Con grande dispiacere siamo venuti a sapere, grazie alle chiamate di diversi lettori afflitti, che in giro per l'Italia esiste una terza versione di Megadrive diversa da quella ufficiale Giochi Preziosi e quella giapponese che si trova nella maggioranza dei negozi di importazione parallela. Alcuni negozi infatti vendono una versione del MD nipponico modificata. L'aspetto esterno della console è quello del MD Giapponese, ma al suo interno è stato aggiunto un modulatore TV (vedi articolo su CMania 5) per lo standard PAL europeo che si può utilizzare su un qualsiasi televisore proprio come la versione Giochi Preziosi. Il problema è che questa console "ibrida" (modificata a quanto pare dai negozianti stessi) a parte il problema non fondamentale di una minore qualità video e della minore velocità, risulta incompatibile con alcuni giochi come Rolling Thunder II o Wonderboy V (giochi compatibili solo con la console giapponese NTSC) proprio come quella ufficiale.

L'unico modo per essere certi di acquistare il vostro MD giapponese autentico è di provare giochi come WonderBoy V, Rolling Thunder II o GalaxyForceII che funzionano solo su un MD originale! (almeno sino a quando non verranno importati ufficialmente).
Infine ricordate che la "vera" console giapponese, sul retro, ha solo l'uscita per il segnale video dove va collegato il cavo scart o RGB.

NB: Dopo questo discorso è bene precisare che comunque i MD "ibridi" possono essere modificati di nuovo facendo togliere da un tecnico il modulatore TV in PAL.

La versione europea presenta l'entrata a destra per il trasformatore poi, di fianco, lo spinotto tondo per il cavo scart, successivamente l'entrata PAL e l'Extend.

La versione giapponese ha le stesse entrate ad eccezione di quella PAL.

I NOSTRI GIOCHI!

Dal momento che molti di voi (giustamente!) non sanno che alcuni giochi per MD da noi recensiti si possono comprare solo tramite l'importazione parallela (...si tratta di importazione diretta dal Giappone attuata da diversi negozi pubblicizzati su CMania), quindi ciò vuol dire che sono titoli che non sono ancora stati distribuiti ufficialmente, abbiamo ritenuto opportuno fare un breve elenco dei titoli sino a ora recensiti per il Sega 16Bit specificando se si possono trovare in tutti i negozi per vie ufficiali o meno.
Inoltre alcune cartucce possono non funzionare sul MD europeo; dovrete quindi aspettare la conversione su Genesis; in questo caso metteremo vicino al titolo le lettere (JP) "Japan".
Alcuni giochi sono invece importati ufficialmente ma non da Giochi Preziosi, bensì attraverso altre società distributrici; in questo caso scriveremo tra parentesi la società d'importazione.

IMPORTAZIONE PARALLELA:

BATMAN
WONDERBOY V (jp)
EL VIENTO
MARVELLAND
KABUK
GAIARES
IROLLING THUNDER II (jp)

IMPORTAZIONE UFFICIALE:(importazione prevista entro giugno '92)

JB DOUGLAS KNOCK OUT BOXING
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF
MIKE DITKA POWER FOOTBALL (CTO)
J. MONTANA FOOTBALL
ABRAM'S BATTLE TANK
EA HOCKEY
SPIDERMAN
JEWEL MASTER
QUACKSHOT
F22 Interceptor
TURRICAN (C.T.O.)
ROAD RAS
GOLDEN AXE II
MERCS
GALAXY FORCE II
ROBOCOD
THE IMMORTAL
PHANTASY STAR III
SHINING in the DARKNESS
SONIC the Hedgehog
HALIEN STORM
OUT RUN
STREETS OF RAGE
FANTASIA
TOEJAM & EARL
STAR FLIGHT
SPEEDBALL II (Leader)

MEGA-CD

E' stata per noi una brutta, anche se prevedibile, sorpresa l'annuncio dell'intenzione, da parte della Sega di realizzare ben tre versioni del M-CD (Una Americana, una Giapponese, e una Europea!), incompatibili l'una con l'altra. Pare che questa decisione sia stata presa dalla casa nipponica perché acquistare i diritti di una licenza per eventuali giochi a livello mondiale costerebbe troppo, e facendo così le spese sarebbero suddivise per fasce di nazioni!
Sperando che la Sega ritorni sui propri passi (provate solo ad immaginare a questo punto tra quanto potremmo vedere uno Street Fighter II convertito & ufficiale), nel frattempo sembrano manifestarsi i primi effetti di questa decisione. A giudicare dalle telefonate di diversi lettori pare che se i primi Mega-CD importati in Italia erano completamente compatibili con il MD europeo, le ultime versioni arrivate in diversi negozi di importazione parallela funzionino solo se collegate al Megadrive giapponese. Spiacenti, ma i possessori di Megadrive ufficiale dovranno attendere almeno l'autunno del prossimo anno per poter mettere le mani su un Mega-CD funzionante, e ancora di più per avere una discreta libreria di giochi...

ENTRA IN GIOCO CON....
SEGA™
Master System™
BACK TO THE FUTURE PART II
DMC
Buttati con Marty McFly, di ritorno dal 2015, in una nuova elettrizzante avventura ispirata al divertentissimo film campione d'incassi! Quello sbruffone di Biff e la sua banda, a bordo dei loro sfreccianti skate-boards, sono proprio degli incorreggibili guastafeste... Saprai aiutare Marty a levarseli dai piedi e a fare finalmente ritorno a casa?
IMAGE WORKS
TOYS®
LEADER
© 1990 MIRRORSOFT LTD. ALL RIGHTS RESERVED. IMAGEWORKS IS A BRANDNAME OF MIRRORSOFT LTD. SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD.
© 1989 UCS + AMBLIN. LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD. FOR PLAY ON THE SEGA MASTER SYSTEM.
CADARIO
È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

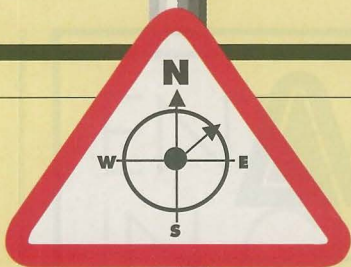
CADARIO

ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™
Master System™

BACK TO THE FUTURE PART III™

Prendi la macchina e torna nel 1985. Doc, più scombinato che mai, ha deciso di restarsene nel passato! Conscio di dover salvare ancora una volta l'amico inventore, Marty si catapulta nel secolo precedente e cioè nel Far West!

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	256

Hey, ma questo gioco ha dieci anni! Dopo Ms Pac Man, Rygar e Robotron ecco che un altro grande classico riappare sugli schermi LCD del vostro Lynx

Qualcuno già iniziava a temere una mia repentina scomparsa, o che il sottoscritto avesse abbandonato il suo amato (beh, non esageriamo, prima ci sono le donne NdP)(allora sarai probabilmente sempre col tuo Lynx in mano! NdAlex) Lynx per la concorrenza portatile... Non vi preoccupate, Paolone è sempre qui, per informarvi sulle ultime novità Atari e non. Questa volta ci troviamo di fronte a QIX, un vero classico del mondo dei videogiochi di fronte al quale nessuno di noi può rimanere insensibile. Infatti, il coin op originale uscì dalle officine della Taito ben dieci anni fa, e il concetto, per quanto banale potesse sembrare, era in realtà innovativo e coinvolgente. In pratica ci siete voi in uno schermo vuoto, e con una specie di pennello elettronico dovete delimitare alcune aree rettangolari facendo attenzione a non entrare col pennello, o con la "scia elettronica", in contatto con fasci di energia a voi ostili, che si muovono a caso per lo schermo. Una volta che un perimetro viene disegnato, l'area da esso delimitata si tinge di un colore diverso, verde o rosso a seconda del tipo di "vernice" che avete utilizzato. Infatti, premendo il tasto "a" mentre vi muovete, il pennello si sposta più lentamente, ma un'area colorata in questo modo elargisce un punteggio maggiore. Nella conversione per Lynx, i due colori originali sono stati sostituiti da pattern variopinti e psichedelicamente disegnati, e se vi muovete più lentamente, variano (oltre ai punti) le dimensioni del pattern medesimo. Così, se ad esempio quest'ultimo consiste in un muro di mattoni (come accade nel secondo livello), se vi spostate velocemente otterrete dei mattoncini piccoli piccoli, viceversa muovendovi lentamente vedrete dei mattoni più grossi. Naturalmente tutto non si esaurisce qui, infatti dovete pure prestare attenzione a uno o più fasci di energia che si muovono non dico casualmente, ma "per il gusto di cattarvi", sullo schermo, e a due scariche minori (ma non per questo meno letali) che si divertono a cercarvi lungo l'area già disegnata. In pratica non dovete mai star fermi, se no, zzap! Siete fregati!

QIX è apparso praticamente su tutti i computer esistenti, e la sua ultima release portatile era quella del Game Boy. Dal punto di vista grafico e sonoro è davvero un bel passo avanti (e ci sarebbe mancato altro), ma devo ammettere che, a causa della sua difficoltà elevata (mi sembra un controsenso per un gioco in cui la giocabilità è tutto!), ho trovato la versione Nintendo di più facile approccio. Tuttavia il sistema di password vi permette sempre di andare avanti, e l'ubicazione dei nemici sullo schermo è molto più immediata rispetto alla controparte in bianco e nero. Detto questo passiamo alla pagella...

Paolone

Ecco che cerco di riempire lo schermo di forme variopinte e psichedeliche...

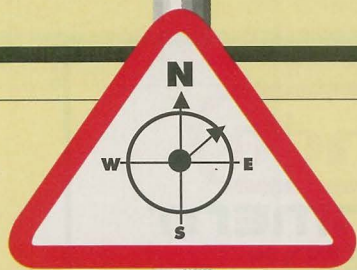
IMPORT-NEWS

Novità per quanto riguarda gli arrivi in Italia di giochi per Atari Lynx. Infatti la Lindasoft - Electronic Entertainment Leader - di Monza importerà i giochi della Telegames per il portatile di casa Atari. Per ulteriori informazioni rivolgersi allo 039/381328.

Certo che non è sempre così facile stare fermi, nemmeno in Qix!

ATARI LYNX	
GRAFICA + Bella la presentazione + Veloce e funzionale	80
SONORO + Bella la presentazione + Buoni gli effetti, ma poco numerosi	80
GIOCABILITA' + Più difficile e più coinvolgente degli altri QIX - Forse un po' datato	80
TELEGAMES/ATARI Grazie alla Lindasoft	82

80

ULTIMATE CHESS CHALLENGE

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

"Ha Ha ha! E adesso che ti ho piazzato tutti i pedoni in mezzo alla scacchiera, cosa fai?" Bwrrroooom Wrhoooom! Piglio la macchinina radiocomandata e li investo tutti!! (Aaargh! NdPedoni)

Ah, eccoci pronti a iniziare la nostra sfida!

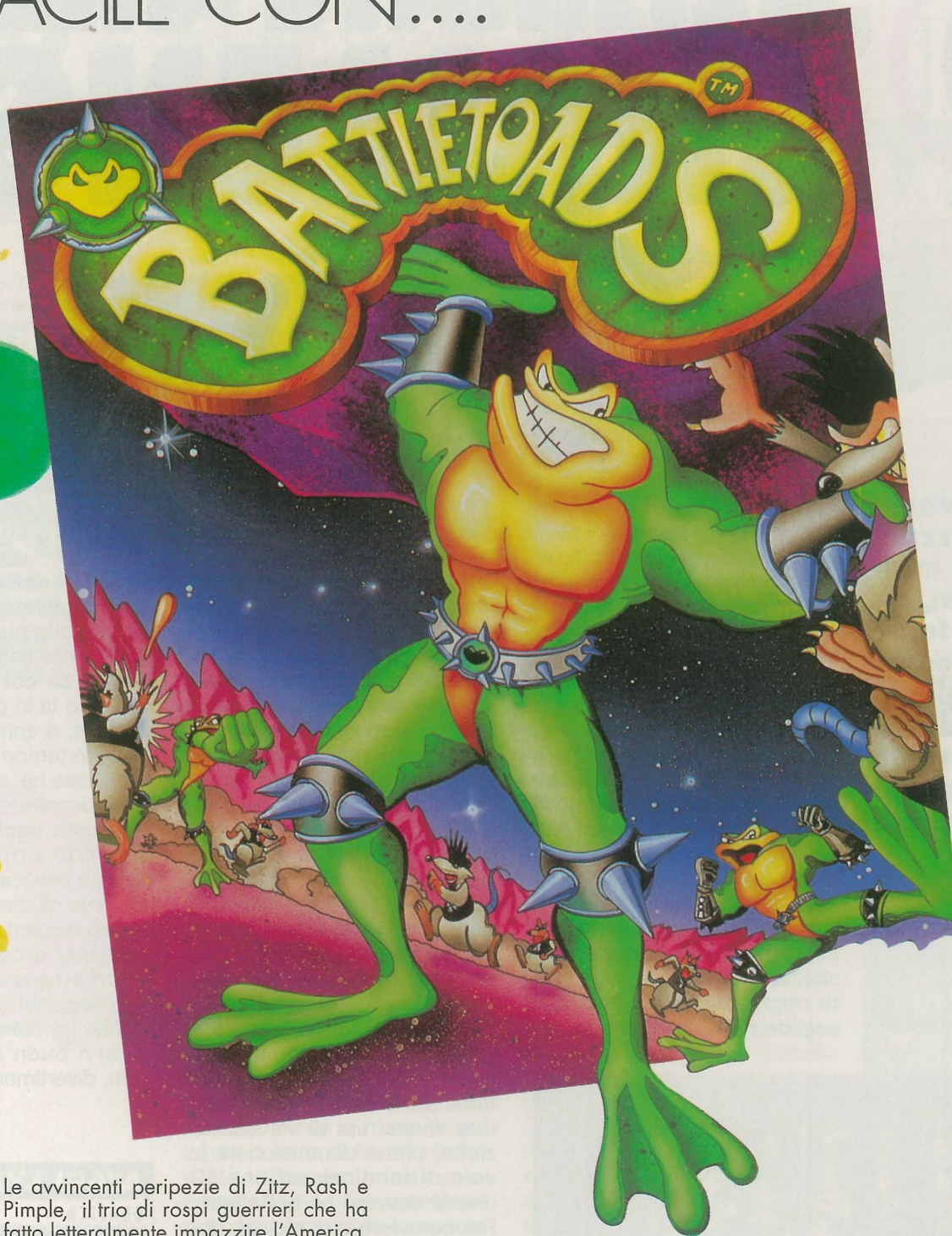
La battuta di cui sopra dovrebbe darvi una minima idea di quanto io sia erudito negli scacchi. Praticamente non so riconoscere il re dalla regina (ma dai, Paolo, la regina è quella che appare sempre su "Novella 2000"), il cavallo dalla torre, e il pedone dal vigile. Tuttavia mi son trovato a dover recensire questo gioco per Lynx, e quindi ho dovuto imparare. Inutile che stia lì a dirvi le difficoltà che ho riscontrato, e così ci siamo messi lì in due o tre a fare qualche partita, ognuno dando dei suggerimenti che si sono puntualmente rivelati disastrosi ai fini della partita in corso. Per tanto ne approfitto per porgervi umilmente le mie sparute considerazioni sul gioco degli scacchi. Pare che lo conoscessero pure gli antichi Egizi, e che quindi sia sopravvissuto fino ai nostri giorni nel corso dei secoli, tanto è vero che, ancora oggi (e soprattutto oggi), migliaia di individui seguono con interesse le secolari partite dei campioni mondiali di questo gioco su scacchiera (quella specie di pavimento a piastrelle su cui io riesco a concepire -al massimo- la dama) che vede milioni di proseliti in tutto il mondo. Ogni bar o birreria che si rispetti ha almeno una scacchiera a disposizione dei suoi clienti... E va bene, Alex, la pianto di allungare invano questa recensione. UCC è un'accuratissima simulazione degli scacchi, che non indugio nel raccomandare a tutti gli appassionati. Beh, cos'altro devo aggiungere? Le sue particolarità? E va bene, le aggiungo (oh, ma come siete esigenti! NdP). Tanto per cominciare potete selezionare due diversi tipi di visualizzazione, una bidimensionale (a volo di rondine), ed una 3D che fa davvero un bell'effetto. Per compiere una mossa, dovrete prima selezionare la pedina che intendete spostare, dopodiché utilizzare un procedimento del tutto analogo per posizionarla in una nuova casella. Tra le tante opzioni, bisogna certamente ricordare gli aiuti (o "hints", per usare un termine tecnico), la possibilità di escludere i messaggi su

Il volo di rondine è molto comodo per avere una visuale chiara della situazione di gioco

schermo (tipo "invalid move" o "Hint not available") o il tempo. L'unica cosa che mi lascia perplesso è proprio la decisione di simulare gli scacchi su una console portatile: una partita di un certo livello può durare ancor di più delle batterie, e poi uno che gioca col Lynx generalmente lo fa in giro, in una sala d'attesa, o comunque quando ha poco tempo a disposizione, che senso ha, dunque, mettersi a giocare a scacchi? A questo punto aggiungo solo che pigiando option 2 potrete sempre verificare la situazione corrente di ciascun giocatore (si può giocare da soli contro il computer o contro un amico, e non è necessario il cavetto di collegamento) e l'unica cosa che mi resta da fare è augurarvi buon stressament... Ehm, divertimento!

Paolone

PLAYER MASTER

ATARI LYNX	
GRAFICA + Ben definita in tutto e per tutto + Ottimo effetto 3D	95
SONORO + Direi nelle media	75
GIOCABILITA' + Il massimo per i fan degli scacchi - Il minimo per tutti gli altri	90
TELEGAMES/ATARI Grazie alla Lindasoft	80

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.
Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

WINTER CHALLENGE

87

GIOCATORI	1 o più
LIVELLI	8 competizioni

Amanti della neve, gioite! Questo titolo infatti farà contenti tutti coloro a cui piace sfrecciare su distese di manto bianco con sci, bob o slittini. (Potete farlo semplicemente con le scarpe, se avete lo stesso numero di Gabriele. NdAlex).

Finalmente! Diamo il benvenuto nella ludoteca del Mega Drive a questa compilation di giochi invernali di cui, diciamolo pure, si sentiva la mancanza.
Winter Challenge è un gioco realizzato superbamente per PC Ibm dalla Accolade, e ora convertito dalla casa produttrice di Star Control, la Ballistic, su MD; il risultato è una conversione da medaglia d'oro (ti faccio notare che non siamo su Zzap! NdAlex), e tutti gli amanti della neve dovrebbero tenerlo sott'occhio!
In questa cartuccia sono state racchiuse otto discipline invernali: la discesa libera, lo slalom gigante, il fondo, lo slittino, il bob, il pattinaggio in velocità, il biathlon e il salto con gli sci, riorganizzate in un Campionato del Mondo. Appena inserito la cartridge apparirà sul video una splendida presentazione in cui viene mostrato il tipico paesaggio montano coi pini innevati e sciatori che passano di tanto in tanto, senza dimenticare la leprotta delle nevi che si avvicina ai titoli di coda muovendo le orecchie mentre li annusa! Successivamente seguono una serie di immagini in cui vengono mostrate le varie gare, e già qui potete capire come possano essere coinvolgenti (sempre che amiate questo genere di sport! ndG); dopo questo piccolo assaggio del gioco premete lo start e comparirà lo schermo coi vari menù.
Prima di intraprendere il campionato vero e proprio avrete l'opportunità di allenarvi in tutte le competizioni tramite l'opzione "Train", molto importante, perché altrimenti sarebbe decisamente problematico affrontare i concorrenti molto più preparati di voi o anche solo portare a termine con successo una gara.
Una volta che vi sentite decisi e abbastanza allenati allora potrete cominciare "le grand tour de jeux!": prima di tutto dovete scegliere la vostra nazionalità e il personaggio che più vi piace, di seguito selezionate i vostri concorrenti (volete che siano veri campioni o "semplici" professionisti?).
Una volta completata la preparazione alle gare si da il via alle stesse con una cerimonia d'apertura, con tanto di colombe liberate e migliaia di spettatori.

Da quale gara cominciare? Fate un po' voi, ma prima del torneo vi consiglio di allenarvi.

GIANT SLALOM

Slalom gigante. Questa è una delle discipline più conosciute da chi segue il mondo della neve. Principalmente una gara nata dall'incrocio tra slalom e discesa libera, che combina le difficoltà delle due gare. Attenzione a non saltare le porte.

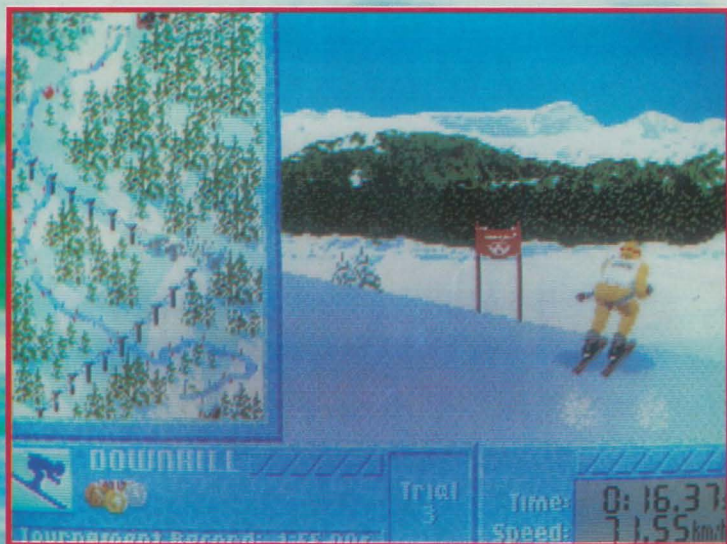
CROSS COUNTRY

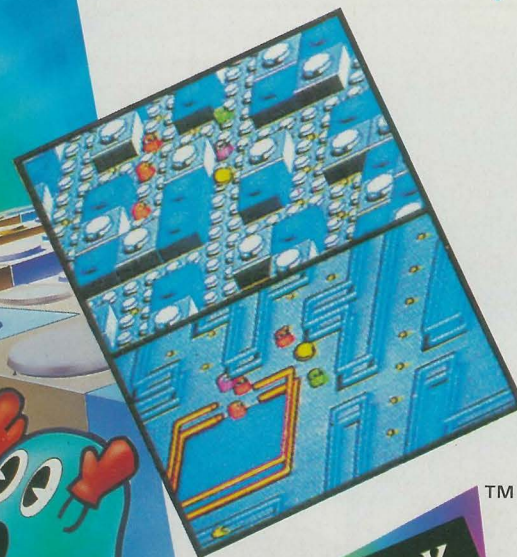
Fondo: si tratta forse della gara più faticosa in assoluto, sia nella realtà, sia nel gioco; provatelo a chiedere al vostro dito dopo che avete premuto il tasto per centinaia di volte per riuscire a superare una salita!

SKI JUMP

Il salto con gli sci è uno degli eventi che mi ha causato non pochi problemi, infatti una volta in volo nasce il problema di come atterrare! Non chiedetemi come si fa perché sino a ora mi sono solo rotto le gambe, e fratturato le ossa di diverse parti del corpo (anche quelle della testa? NdAlex).

DOWNHILL

Discesa libera: qui vi attendono momenti di grande emozione, infatti si tratta di una corsa contro il tempo in cui dovrete sciare a grandi velocità per impiegare il minor tempo per percorrere la pista nell'intera sua lunghezza senza saltare alcuna porta.

SPEED SKATING

Per fortuna in un videogioco pattinare sul ghiaccio non è complicato come nella realtà (ve lo posso assicurare), e non c'è il rischio di farsi male!
State attenti a non sbilanciarvi troppo, specialmente in curva, e graduate bene la velocità.

BOBSLED - LUGE

Luge (slittino): qui gareggiate in “single”, dovete fare in modo di raggiungere la più alta velocità possibile prendendo i dislivelli e le curve del tunnel nel migliore dei modi; non particolarmente problematico.
Bobsled (bob): più o meno si tratta della stessa cosa, ma il controllo del Bob è un po' difficile dal momento che è più ingombrante e pesante, e poi sopra ci si sta in due; occhio a non capottarvi!

BIATHLON

Il Biathlon è una gara particolare che combina il fondo con il tiro a segno. Fatevi delle grandi racchettate e cercate i bersagli da colpire durante il tragitto; ogni colpo sbagliato vi costerà cinque secondi di tempo.

L'ELECTRONIC ARTS HA FATTO GOAL!

Questa simulazione di giochi sportivi invernali proprio ben fatta: sullo schermo ci sono un sacco di sprite, un bel fondale e il tutto si muove a velocemente!

Naturalmente alcune discipline potranno risultare un po' meno interessanti di altre, ma si tratta, come sempre, di gusti (io ad esempio non provo un particolare interesse per lo sci di fondo, anche se nella realtà è bello perché si possono raggiungere posti molto belli! ndG).

Gabriele Pasquali

Eccovi la cerimonia d'apertura delle Olimpiadi sulla neve, bella vero?

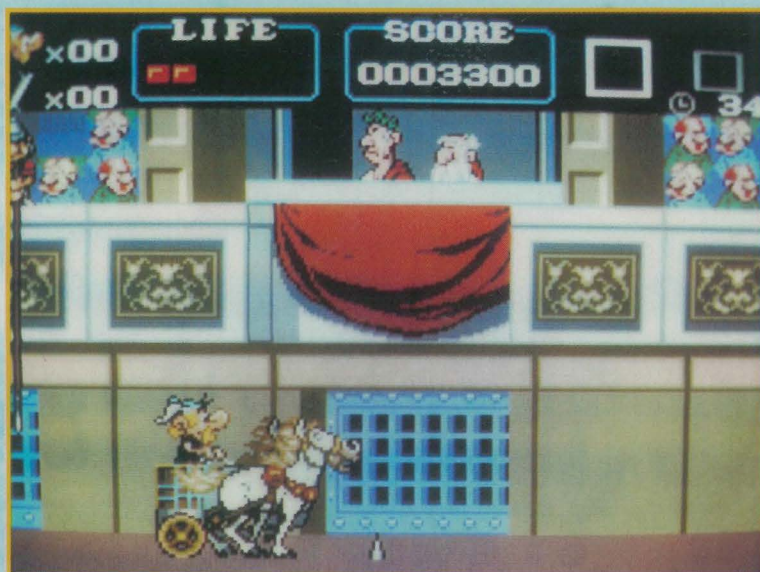
MEGADRIVE	
GRAFICA + Discretamente fluida e colorata + Ogni oggetto è disegnato molto bene	85
SONORO + Mi ricorda un po' il sonoro di un PC, chissà come mai? + Buoni gli effetti speciali	82
GIOCABILITA' + Il controllo del gioco è abbastanza semplice + L'azione è molto realistica	92
ELECTRONIC ARTS	87

92

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Immaginatevi un grosso individuo accompagnato da un minuscolo cagnolino e da un grande amico ma di piccole dimensioni. Il piccolo indossa un elmetto reggente due enormi ali, chi vi viene in mente? Ma certamente loro, i Galli che da sempre hanno tenuto testa all'invasione romana, e che ora sono pronti a regalarvi molti dei loro divertenti episodi su Master System!

All'epoca in cui l'Impero Romano stava allargando inesorabilmente il proprio dominio in Europa, nel nord della Gallia si trovava un villaggio che resisteva all'attacco delle legioni da ormai molti anni.

Qui vicino vi viene mostrato il tragitto sino ad ora percorso da voi durante l'avventura.

Cesare, una volta venuto a sapere di questo inspiegabile fatto mandò alcuni suoi legionari al villaggio nel tentativo di scoprire il segreto custodito dai galli; ciò che rendeva così invincibili gli abitanti non era altro che una pozione magica di erbe particolari che solo il druido del paese sapeva riconoscere.
Successivamente i romani rapiscono Panoramix, il druido, che viene condotto a Roma al cospetto di Cesare; costui tenta in ogni modo di far confessare al povero Panoramix la formula magica ma il buon vecchio non cede; nel frattempo al villaggio i poveri galli si sentono per-

Il nostro intrepido Asterix si prepara a una corsa molto pericolosa nell'ultimo disperato tentativo di salvare il caro druido!

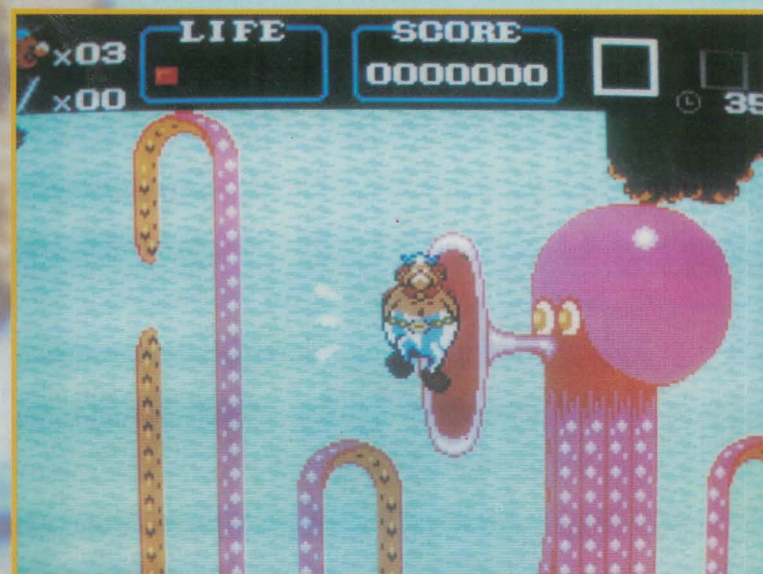
Il piccolo Asterix si nasconde dietro una colonna mentre scruta attentamente la stanza per trovare le trappole tesegli dai romani.

Qui potete vedere Obelix nella sua tipica posa a cinghiale mentre studia lo strano tipo nascosto nel calderone!

si senza l'appoggio del druido e Asterix e Obelix così vengono incaricati di salvarlo. Il primo dei due è un personaggio di modeste dimensioni la cui forza è amplificata grazie alla pozione magica che porta sempre con sè, e nel gruppetto è la "mente"; Obelix invece è di costituzione molto robusta ed essendo caduto da piccolo nel pentolone in cui Panoramix preparava l'intruglio medicinale è divenuto permanentemente più forte degli altri; insieme formano una squadra speciale che da sempre ostacola l'Imperatore nella sua conquista!

Ora sono più arrabbiati che mai, e sono pronti a mettere sotto sopra ogni parte dell'Impero che attraverseranno per trovare il loro vecchio amico in difficoltà.

L'avventura riprende

Ecco la piovra di cui vi parlavo prima: ora sta per fare un pranzetto che sarà sicuramente pesante!

RIX

FunClub console

TUTTI GIOCHI ORIGINALI E GARANTITI!!

CON IL PRIMO ACQUISTO ENTRI AUTOMATICAMENTE A FAR PARTE DI QUESTO MERAVIGLIOSO CLUB. TANTISSIMI VANTAGGI E NESSUN OBBLIGO D'ACQUISTO!!

NINTENDO

B.D. vs.Dragon Ninja	99.000
Battle Toads	**95.000**
Bionic Command	99.000
Captain Planet	99.000
Days of Thunder	89.000
Ghostbusters II	95.000
Gauntlet II	95.000
High Speed	99.000
Kick Off	**99.000**
Knight Rider	85.000
Nintendo World Cup	79.000
Paperboy	**79.000**
Rainbow Island	99.000
Ski or Die	85.000
Road Blaster	95.000
Robocop 2	99.000
Super Off Road	69.000
Top Pl. Tennis	85.000
T.W. Wrestling	99.000
New Zealand Story	95.000

CATALOGO IN OMAGGIO!

GAMEBOY

Batman	59.000
Days of Thunder	69.000
Double Dragon	59.000
Dr. Mario	59.000
Duck Tales	59.000
Gauntlet II	69.000
F-1 Race	59.000
Klax	55.000
Marble Madness	69.000
Navy Seals	69.000
Nint. World Cup	59.000
Paperboy	59.000
Skate or Die	65.000
Sneaky Snakes	**55.000**
Spiderman	59.000
Super Kick Off	**69.000**
Super Mario Land	55.000
T.M. Ninja Turtles	59.000
Turrican	**65.000**

ACCESSORI

Luce per Gameboy	23.000
Mother Ship per Nintendo	23.000
Porta cartucce NES (per 10)	29.900
Porta cartucce NES (per 20	39.900
Joystick Speedking per NES	33.000
Porta Gameboy da cintura	34.900
Porta Gameboy cint. antiurto	34.900
Sigma Ray per NES	39.900
Joystick Speedking SegaM.S.	33.000
Sigma-Ray per Sega M.D.	39.900
Joystick Tac 50 per Sega M.D.	45.000

SEGA MEGADRIVE

688 Attac Sub	94.000
Abrams Tank	86.000
Alex Kidd	77.500
Alien Storm	77.500
Buck Rogers	119.000
California Games	97.000
Decapattack	86.000
Donald Duck/Quacks	97.000
Dick Tracy	86.000
Dynamite Duke	77.500
Ghostbusters	77.500
Golden Axe	**72.500**
Golden Axe II	**94.000**
Jewel Master	86.000
Joe Montana Footb.	77.500
Joe Montana Foot.II	97.000
Mercs	94.000
Outrun	**89.000**
PGA Golf	105.000
Populous	105.000
Rambo III	77.500
Shadow Dancer	77.500
Spiderman	**86.000**
Super Hang-on	77.500
Super Monaco GP	77.500
Super Real Basket.	**72.500**
Wrestler War	77.500

Per maggiori informazioni, o per ricevere gratuitamente il catalogo, telefona allo 0332/281745, dalle 17 alle 18,30.

FUN CLUB srl,
via Sanvito Silvestro, 60
21100 Varese

SEGA MASTER SYSTEM

A'can Baseball	79.000
American Football	79.000
Back to the Future II	95.000
Bonanza Brothers	75.000
California Games	79.000
Chess (scacchi)	85.000
Dick Tracy	75.000
Donald Duck	85.000
Double Dragon	75.000
Dragon Crystal	79.000
Dinamite Duke	75.000
Enduro Racer	72.500
F-16	55.000
Final Bubble Bobble	79.000
Ghouls'n Ghost	75.000
Golden Axe	85.000
Heroes of the Lance	99.000
K.O. Box	79.000
Kung Fu kid	69.000
Joe Montana	79.000
Lazer Ghost	79.000
Line of Fire	75.000
Mickey Mouse	79.000
Moonwalker	75.000
Outrun	**99.000**
Pacmania	**95.000**
Populous	**95.000**
Pro Wrestling	69.000
Rambo III	79.000
Shinobi	79.000
Shadow of Beast	**95.000**
Sonic the Hedgehog	79.000
Speedball	**75.000**
Strider	85.000
Summer Games	72.500
Super Kick Off	99.000
Super Monaco GP	79.000
Wonder Boy	72.500
Wonder Boy III	79.000
Wonderboy in M.Land	79.000
World Cup Calcio	69.000
World Grand Prix	72.500
World Soccer	69.000
Xenon II	**99.000**

COME ORDINARE

Telefona allo 0332/281745,dalle 17 alle 18,30.

FAX

Inviaci al seguente numero di fax:0332/284271, il tuo indirizzo completo, numero telefonico, tipo di console e giochi desiderati.

molti aspetti comici del famoso fumetto da cui è stato tratto il gioco e durante il cammino avrete a che fare con diversi personaggi che sicuramente ricorderete di aver visto nelle pagine dei racconti su

Et voilà! una pozione in più che sicuramente farà comodo al nostro piccolo eroe.

Asterix; ogni particolare è reso graficamente in modo eccellente e lo stesso dicasi delle animazioni degli sprite; tutti gli ambienti sono abbastanza fedeli allo scenario originale.
Naturalmente il viaggio ha inizio nella foresta circostante il villaggio; poi vi troverete nel nord della Germania sino ad arrivare alla Grecia e successivamente, dopo aver solcato i mari e affrontato i pirati, giungerete in Egitto. Come ultima tappa c'è Roma dove Cesare vi darà l'opportunità nell'arena di salvare Panoramix (naturalmente cercherà di aggirarvi...).
Asterix può essere giocato in due ma non contemporaneamente, infatti dovrete guidare prima Asterix e poi Obelix attraverso lo stesso livello, ma non crediate che lo scenario sia lo stesso per entrambi i giocatori: la struttura del livello cambia a seconda del personaggio usato.
Questo particolare rende Asterix una cartuccia varia nell'azione poiché se avete finito il gioco seguendo un solo eroe lo potrete rigiocare con l'altro sapendo che vedrete nuove strutturazioni del livello e altre varianti del genere: io l'ho concluso in una giornata intera di gioco continuo e ciò è accaduto per il fatto che sembra davvero di aver a che fare con un titolo di qualità arcade.
A rendere vivace l'azione si aggiunge anche una certa varietà dei quadri l'uno rispetto l'altro, pensate che a un certo punto dell'avventura mentre nuotate per i mari tranquillamente sarete risucchiati da una grossa piovra, all'interno della quale vi attendono nuovi schemi di gioco inaspettati.
Compratelo immediatamente, perché è un gioco davvero molto bello e vario; e non ditemi che non merita un bel voto!

Gabriele Pasquali

In Egitto sarete obbligati a superare le leggendarie piramidi piene di insidie misteriose e pericoli nascosti come la lava che fuoriesce improvvisamente da questa statua.

Ecco Obelix che si diverte a seguire un cactus zompando qua e là per il deserto!

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Ottimi sprite e ottime animazioni + Bellissimi fondali	94
SONORO + Musiche carine come al solito	73
GIOCABILITA' + Azione molto varia + Molto coinvolgente	90
SEGA	92

SIM CITY

93

GIOCATORI	1
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Oh, finalmente! Basta con orde di alieni da massacrare o principesse da salvare, era ora che arrivasse un gioco diverso e costruttivo per Super Famicom! E chi se non la stessa Nintendo poteva darcelo?

Per la verità a darci Sim City è stata qualche anno fa la Maxis, che lo ha prodotto per ogni formato di computer; poi il gioco è divenuto talmente famoso da essere seguito da una seconda versione e da essere trasposto anche su console. E non potete immaginarvi, avendo già visionato la versione giapponese l'anno scorso, con quanta ansia (per ovvi motivi di lingua) ho atteso questa versione americana.

Sim City è un gioco che non ci si aspetta di trovare per console, e che dimostra come tali macchine non siano esclusivamente dedicate al pubblico "più giovane".

Sembra che non resti molto tempo a nostra disposizione...

Credo che ormai tutti i videomaniaci dell'intera galassia sappiano di cosa tratta Sim City, ma se tra voi ci fosse qualche alieno di un altro universo, potrebbe scrivermi una missiva psionica di lamentele e si sa, ciò che più imbestialisce un recensore sono le critiche gratuite, quindi tagliamo la testa al toro e sorbitevi per l'ennesima volta la descrizione di questo programma.

Sim City vi mette nei panni del sindaco di una città che voi stessi potrete gradualmente creare o selezionare tra le sei (più due bonus che appariranno solo dopo aver completato le precedenti) già esistenti, ognuna con un problema (traffico, criminalità, inquinamento, ecc.) da risolvere entro un prestabilito arco di tempo.

Prima ho detto che impersonerete il sindaco, ma avrei fatto meglio a scrivere Duce, dato che avrete delle mansioni semi totalitarie. In pratica impersonerete anche il capo della polizia e dei pompieri, deciderete il budget annuale della città e, più concretamente, costruirete ciò che più vi pare e piace (soldi permettendo) dove e come più vi pare e piace. In questa gravosa (e vorrei vedere! Altro che salvare la principessa di turno!) missione, oltre a tutte le complicazioni che una città in espansione normalmente comporta (traffico, disoccupazione, ecc.) vi ritroverete a fronteggiare anche enormi calamità più o meno naturali (ve l'immaginate quanto è naturale il gigantesco mostro Bowser che viene a cercare Mario proprio nella vostra città?) che infliggeranno alla vostra amata creazione danni inimmaginabili, e qui sì che dopo ore di faticoso lavoro vi verrà voglia di piangere!

Nell'arduo compito che vi attende sarete aiutati dal maggior esperto in materia, l'esimio dottor Zebediah Wright, che potrete consultare per eventuali consigli usando l'apposita icona (solo una tra le numerose modifiche apportate a questa versione).

Il Dr. Wright che vi avverte dell'alto livello di inquinamento raggiunto dalla vostra città.

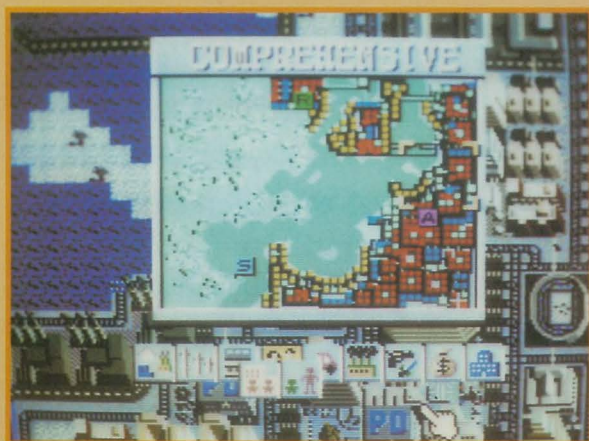
Qui vedete invece che il livello di inquinamento vi viene segnalato sulla schermata della città.

Il vostro scopo sarà quello di far raggiungere alla città il grado di megalopoli, con oltre 500.000 abitanti, che, con le dovute proporzioni, corrispondono a circa 50.000.000 di persone (e poi dicono che la mate-

Maggio 1990 e tutto va bene...

matica non è un'opinione? NdAlex).
Con l'aumentare degli abitanti la città si evolverà da village a town, da city a metropolis e così via, e all'aumento di categoria corrisponderà un aumento dei problemi che incontrerete e una maggiore difficoltà nell'incrementare la popolazione. Eh sì, perché se non risolvete i problemi di cui si lamentano, i cittadini diventano scontenti, e quando sono scontenti abbandonano la vostra città, con le conseguenze che potete immaginare (se sei tra quelli che se ne vanno siamo tutti solo più contenti. NdAlex).
La vostra perizia sarà messa a dura prova anche nel fare in modo che la città risulti logisticamente equilibrata, quindi dovrete comporla di un appropriato numero di centri residenziali, commerciali ed industriali, facendo attenzione a disporli in maniera oculata.
Se doveste esaurire i fondi (cosa che accade spesso) potrete farvi concedere un prestito dalla banca locale (ricordate di costruirla, prima), che potrete rimborsare in comode rate annuali per un totale di circa ventun anni, prima dello scadere dei quali potrete scordare ogni ulteriore prestito. Certo, si potrebbe guadagnare qualcosina in più aumentando le tasse, ma provate a vedere l'effetto che tale mossa sortisce sui vostri beneamati cittadini simulati...
Ogni tanto il Dr. Wright comparirà per segnalarvi la possibilità di costruire un edificio bonus oltre a quelli sempre disponibili (stadi, porti, aeroporti) durante il gioco, e qui i programmatori hanno avuto delle trovate davvero simpatiche: biblioteche, luna park, zoo, casinò, fiere d'esposizione industriale, fontane, stazioni ferroviarie, e perfino una casa tutta vostra (che col tempo diverrà sempre più lussuosa) e un monumento dedicato a Mario. Tali costruzioni bonus hanno il vantaggio di incrementare la popolazione e il valore del territorio, ma potrebbero anche presentare delle controindicazioni (come il casinò che aumenta il tasso di criminalità nella zona circostante), così toccherà a voi posizionarli sapientemente nell'area di gioco.
Il realismo e l'accuratezza con cui è stata realizzata questa versione di Sim City sono eccezionali: avrete a disposizione un indescrivibile numero di grafici, statistiche, sondaggi per rendervi in ogni istante conto dei problemi che assillano la città, della loro entità e delle zone in cui sono maggiormente presenti. Vi sono poi alcuni tocchi da maestro, come il variare del paesaggio al succedersi delle stagioni, o il monumento donatovi da una città olandese in occasione di un gemellaggio, o la possibilità di vedere in prospettiva tridimensionale il tutto una volta raggiunto il rango di metropoli, e altre amenità che fanno di Sim City un vero capolavoro. I commenti musicali sono fantastici, la longevità più che assicurata dalla presenza di tre livelli di difficoltà (e di un'utilissima batteria tampone per memorizzare le vostre partite), la giocabilità immensa e l'interazione immediata. Oltre a questo troverete nella confezione un manuale dettagliatissimo e simpatico, che vi spiegherà passo per passo (in americano, of course) come reagire alle varie situazioni di gioco (non ho mai visto più esauriente documentazione allegata a un gioco). Tutto ciò va a sommarsi al fatto che i bug delle altre versioni sono stati corretti: non sarà più possibile arricchirsi alzando le tasse a dicembre e abbassandole dopo aver incassato il denaro a gennaio, per evitare l'emigrazione del popolo. Insomma, Sim City è un gioco che richiede non poche doti logiche e razionali e, se riuscirete a creare una megalopoli, potrete benissimo darvi alla carriera politica con sicuro successo.
Giocare col Super Famicom è bello, se poi è con Sim City lo è ancora di più.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Finalmente un po' di congratulazioni da qualcuno che apprezza il vostro lavoro! Peccato che dobbiate continuarlo e non possiate adagiarvi in panciolle.

Ecco una finestra che vi mostra in breve la vostra città...

SUPER FAMICOM

GRAFICA + Nulla da eccepire sullo stile + Deve essere così: semplice ordinato senza fronzoli	85
SONORO + Simpatico e appropriato	85
GIOCABILITA' + Iniziare è facile, smettere è impossibile	97
NINTENDO Grazie a Elite Computers	93

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

GAMEBOY (con 4 giochi)

L. 250.000

CaseBoy - borsa per trasporto	29.000
WideBoy - ingranditore schermo	30.000
Illuminator	25.000

SOFTWARE PER GAMEBOY

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Addams Family	59.000	Dracula II	54.000
Adventure Island	73.000	Dragon's Lair	58.000
Aero Star	49.000	Duck Tales	59.000
Alleway	58.000	F1 Boy	63.000
Altered Space	63.000	F1 Race	59.000
Asteroids	58.000	F1 Spirit	49.000
Atomic Punk	66.000	Face Ball 2000	77.000
Barbie	69.000	Fastest Lap	59.000
Baseball	49.000	Final Fantasy Legend	69.000
Batman	59.000	Fist Of The North Star	65.000
Battle Toads	66.000	Fortified Zone	59.000
Battleship	59.000	GameBoy Wars	63.000
BeetleJuice	63.000	Ghostbusters II	59.000
Bill Elliot's Nascar	62.000	Golf	45.000
Blades Of Steel	63.000	Gremlins II	59.000
Bomber Boy	54.000	Hunt For Red October	59.000
Bubble Bobble	56.000	Jungle Wars	58.000
Bubble Ghost	58.000	Kitchen Panic	56.000
Burger Time Deluxe	59.000	Klax	59.000
Caesars Palace	69.000	Kung Fu Master	56.000
Castlevania II	67.000	Kung Fu X	63.000
Cave Noir	49.000	Kwirk	59.000
Chase HQ	59.000	Lacroan Heroes	54.000
ChopLifter	58.000	Lucky Monkey	58.000
Contra	56.000	Marble Madness	64.000
Cosmo Tank	59.000	MegaMan	59.000
Cycle Grand Prix	69.000	Mickey's Dangerous Chase	59.000
Dead Heat Scramble	59.000	Motocross Maniacs	49.000
Doraemon	56.000	Mysterium	59.000
Double Dragon II	59.000	Nail'n'Scale	69.000
Double Dribble	69.000	Navy Seals	58.000
Dr. Mario	49.000	NBA All Stars Challenge	68.000

Titolo	Prezzo
Nekketsu Soccer	49.000
Nemesis II	59.000
NFL Football	59.000
Nobunagas Ambition	77.000
Operation C	69.000
Operation Gundam	54.000
Othello	55.000
Pac Man	55.000
Paperboy	59.000
Parodius	58.000
Pinball	63.000
Popeye	59.000
Prince Of Persia	69.000
Pro Wrestling	58.000
Punisher	64.000
Qix	47.000
Quarth	54.000
R-Type	59.000
Rescue Princess Blobette	59.000
RoboCop II	63.000
Roger Rabbit	64.000
Rubber Saver	58.000
Simpsons'	64.000
Snow Brothers	68.000
Soccer Boy	63.000
SoccerMania	69.000
Space Invaders	58.000
SpiderMan	59.000
Star Trek	69.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	54.000
Super Robot	58.000
Tecmo Bowl	79.000
Teenage Turtle II	79.000
Tennis	58.000
Terminator II	68.000
Tom & Jerry	69.000
Torpedo Range	49.000
Turrican	64.000
Twin Bee	59.000
UltraMan	49.000
World Circuit	69.000
WWF Superstars	59.000

SUPER FAMICOM

SCART - RGB	PAL
L. 449.000	L. 539.000

Alimentatore 220V per SuperFamicom	15.000
Cavo Scart-RGB	59.000
Big Power Joypad	110.000
Joypad	65.000
SuperNES Converter	39.000

SOFTWARE PER SUPER FAMICOM

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Actraizer	99.000	Earth Defense Force	131.000
Addams Family	146.000	Equinox	143.000
Area 88 - UN Squadron	119.000	Exhaust Heat	156.000
Ariana	159.000	F1 Roc	143.000
Augusta Golf	149.000	Final Fantasy	168.000
Bart's Nightmare	139.000	Final Fight	149.000
Big Run	109.000	Gamba League Baseball	139.000
Bill Laimbeer's Combat Basket.	146.000	Goemon	139.000
Blue Brothers	169.000	Gradius III	129.000
Bombuzal	99.000	Gundam '91	138.000
Bull Vs. Lakers	137.000	Hole In One	149.000
Castlevania IV	153.000	Hook	143.000
ChessMaster	149.000	HyperZone	129.000
Contra Spirits	175.000	Joe & Mac	139.000
D-Force	153.000	John Madden Football	143.000
Darius Twin	134.000	Krusty's Fun House	139.000
Dimension Force	164.000	Lemmings	159.000
Dragon Slayer	159.000	Mystical Ninja	153.000
Dream TV	137.000	NCAA Basketball	168.000
Dungeon Master	169.000	Paperboy II	149.000

Titolo	Prezzo
PGA Tour Golf	143.000
Pilot Wings	129.000
Populous	140.000
Pro Baseball	144.000
Pro Football	142.000
Raiden Densetsu	159.000
Rival Turf	129.000
Robocop II	146.000
Rocketeer	149.000
RPM Racing	149.000
SD Great Battle	138.000
Sim City	135.000
Sim Heart	149.000
Smash TV	129.000
Soul Blade	128.000
Spanky's Quest	134.000
Super Adventure Island	189.000
Super BattleTank	146.000
Super Chinese World	158.000
Super EDF	159.000
Super Fire Pro-Wrestling	168.000
Super Formation Soccer	156.000
Super Ghouls'n'Ghost	158.000
Super Mario World	139.000
Super Off Road	129.000
Super R-Type	146.000
Super Soccer - Kick Off	149.000
Super Stadium	139.000
Super Tennis	134.000
Super Wagan Land	156.000
Thunder Spirit	169.000
True Golf Waialae	162.000
Tyson's PowerPunch	162.000
UltraMan	134.000
Vanilla Ice	149.000
Y's III	149.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

COMMODORE CDTV

compresa enciclopedia Groelier

L. 1.199.000

Mouse wireless CDTV	110.000
Tastiera CDTV	120.000

SOFTWARE PER CDTV

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Advanced Military Systems	66.000	New Basics Electric Cookbook	88.000
All Dogs Go To Heaven	77.000	Ninja High School	49.000
American Vista	12.0000	Paper Bag Princess	67.000
Barney Bear Goes Camping	66.000	Peter Rabbit	79.000
Barney Bear Goes To School	62.000	Power Pinball	62.000
Battle Chess	75.000	Prehistoric	75.000
BattleStorm	67.000	Psycho Killer	66.000
Benjamin Bunny	79.000	Raffles	62.000
Case Of The Cautious Condor	77.000	Road To Final Four	62.000
CD Remix 2	62.000	Scary Poems Rotten	79.000
Cinderella	67.000	Sim City	99.000
Classic Board Games	77.000	Snoopy Case Missing Ball	62.000
Dinosaurs For Hire	49.000	Space Wars	49.000
Fred Fish Collection	87.000	Spirit Excalibur	82.000
Heather Hits Home Run	67.000	Super Games Pack	49.000
Hound Of The Baskervilles	66.000	Team Yankee	75.000
Illustrated Enc. Dictionary	110.000	Team Yankee	75.000
Illustrated Holy Bible	66.000	Terminator	69.000
Illustrated Shakespeare	66.000	Thomas Snow Suit	67.000
Illustrated Sherlock Holmes	62.000	Timetable Of Business	82.000
Lemmings	62.000	Timetable Of Science	88.000
Long Day Ranch	67.000	Town With No Name	67.000
Moving Stomach Ache	67.000	Wayne Gretzky Hockey	75.000
Mud Puddle	67.000	Women In Motion	66.000
Music Maker	75.000	World Vista Atlas	120.000
My Paint 2	62.000	Wrath Of Demon	62.000

NEC PC-ENGINE

COREGRAFX II°	269.000
SUPERGRAFX	329.000
GT	589.000

SOFTWARE PER PC-ENGINE

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
04 Champion	99.000	Metal Stoker	99.000
1941 (SuperGrafx)	127.000	Naxat Stadium	94.000
BomberMan	89.000	Niko Niko Pun	108.000
Cyber Dodge	79.000	Okinawa	79.000
Darius Plus (SuperGrafx)	127.000	Override	94.000
Dodge Ball	94.000	PC Genjin II	89.000
Doraemon	95.000	Power Gate	69.000
Download	89.000	Power Golf	56.000
Explorer Mr. Don	98.000	Power League IV	99.000
External City	69.000	Prof. Baseball '91	87.000
Fighting Run	99.000	Saramanda	96.000
Final Lap Twin	89.000	Silent Debuggers	99.000
Final Soldier	98.000	Spiral Wave	79.000
Hateries	85.000	Terrible Village (SuperGrafx)	127.000
Hero Agedama	49.000	Toyshop Boys	79.000
Hit The Ice	99.000	Tricky	94.000
Honey Ski II	85.000	TV Sport Football	96.000
Image Fight	89.000	Vallistix	107.000
Magical Chase	108.000	Volfied	94.000
Mesopotamina	95.000	World Circuit	79.000

MEGA-CD

L. 750.000

con 3 giochi

L. 1.050.000

SOFTWARE PER MEGA-CD

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Aisle Lord	149.000	Rise Of The Dragon	125.000
Earnest Events	125.000	Sol Feace	115.000
Heavy Nova	115.000	Tenka Fubu	109.000
Nostalgia	129.000	Woodstock	109.000

MEGADRIVE

SCART-RGB	PAL
L. 265.000	L. 285.000

Alimentatore 220V per MegaDrive	19.000
Cavo Scart-RGB	25.000
Euro/Japan converter	25.000
Pro-2 Joyboard	59.000
Sega Joypad	49.000

SOFTWARE PER MEGADRIVE

688 Attack Sub	129.000	Fight Master	106.000
Abraham Tank	99.000	Fighting Ninja Legend	92.000
Afterburner II	89.000	Final Blow	99.000
Air Driver	99.000	Fire Mustang	116.000
Air Wolf	89.000	Fire Shark - Tora!Tora!Tora	95.000
Alex Kidd	68.000	Flicky	59.000
Alien Storm	99.000	Forgotten World	75.000
Aliens III	109.000	Gaiares	74.000
Alisia Dragoon	119.000	Gain Ground	65.000
Ark Odissey	115.000	Galaxy Force II	127.000
Arrow Flash	59.000	GhostBusters	79.000
Atomic Robokid	85.000	Ghouls'n'Ghost	95.000
Back To The Future III	109.000	Golden Axe	79.000
Bare Knuckle	99.000	Golden Axe II	98.000
Batman	89.000	Granada	72.000
Battle Golfer	59.000	Growl	108.000
Battle Master	99.000	Gynoug	99.000
Battle Of Bahama	99.000	Hard Driving	94.000
Battle Ship Gamola	113.000	Heavy Nova	132.000
Battle Squadron	89.000	Heavy Unit	79.000
Beast Warrior	129.000	Hell Fire	69.000
BlockOut	63.000	Herzog Zwei	94.000
Bonanza Brother	89.000	Hunter Yoko	79.000
Buck Rogers	149.000	Hurricane	73.000
Budokan	99.000	Ice Hockey	109.000
Burning Force	58.000	Image Fight	99.000
Buster Douglas Boxing	105.000	Immortal	99.000
Caliber 50	114.000	Insector-X	89.000
California Games	103.000	James Pond	75.000
Centurion	103.000	Jesse Ventura Wrestling	117.000
Chuck Rock	129.000	Jewel Master	69.000
Commando II°	109.000	Joe Montana Football	89.000
Crack Down	78.000	Joe Montana Football II	126.000
Cross Fire	109.000	John Madden Football	99.000
Crude Blaster	124.000	Juju Legend	77.000
Curse	55.000	Junction	92.000
Cyberball	89.000	Kageki	95.000
Dahna	98.000	King Of Beast	79.000
Dangerous Seed	79.000	Klax	79.000
Darius II	69.000	Kugga	129.000
Dark Castle	99.000	Lakers Vs. Celtics	95.000
Darwin 4081	69.000	Legend Of Raiden	109.000
Desert Strike	105.000	Lemmings	129.000
Devil Crash	116.000	Leynos	69.000
Dick Tracy	79.000	Magical Hat	69.000
DinoLand	99.000	Majong Detective	86.000
DJ Boy	65.000	Marble Madness	85.000
Double Dragon II	129.000	Mario Lemieux Hockey	109.000
Dynamite Duke	77.000	Marvel Land	99.000
E-Swat	59.000	Master Of Monsters	99.000
El Viento	139.000	Mega Trax	79.000
Elemental Master	79.000	Mercs	99.000
F-22 Interceptor	89.000	Mickey Mouse	89.000
F1 Grand Prix	119.000	Mickey Mouse II: Fantasia	89.000
F1 Hero	106.000	Midnight Resistance	99.000
Fantasy Soldier	127.000	Monsters Lare	63.000
Fantasy Star III	144.000	Moonwalker	69.000
Fatal Labyrinth	105.000	Ms. Pacman	82.000
Ferrari Grand Prix	123.000	North Star Ken II	79.000

Out Run	99.000
Paperboy	94.000
Pat Riley Basketball	95.000
PGA Tour Golf	105.000
Phantasy Star III	139.000
Phelios	59.000
Populous	109.000
Prof. Baseball '91	89.000
QuackShot	99.000
Raiden Trad	79.000
Rainbow Island	99.000
Rambo III	79.000
Rastan Saga II	79.000
Rings Of Power	128.000
Road Blaster	109.000
Road Rush	99.000
Robocod	99.000
Rolling Thunder II	118.000
Saint Sword	112.000
Shadow Dancer	66.000
Shangai III	85.000
Shining In Darkness	139.000
Sonic The Hedgehog	99.000
Space Battler	116.000
Space Gomola	98.000
Space Harrier II	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpeedBall II	99.000
SpiderMan	85.000
Star Control	119.000
Streets Of Rage	109.000
Strider	119.000
Super Air Wolf	77.000
Super Fantasy Zone	123.000
Super Hang On	66.000
Super League	75.000
Super Master Golf	75.000
Super Monaco GP	99.000
Super Off Road	79.000
Super Real Basketball	79.000
Super Shinobi	75.000
Super Thunder Blade	79.000
Super VolleyBall	79.000
Sword Of Sodan	99.000
Sword Of Vermillion	135.000
Targhan	85.000
Task Force Harrier	136.000
Tecmo World Cup '92	98.000
Test Drive II	117.000
Tetris	59.000
Thunder Force III	109.000
ThunderFox	109.000
ToeJam & Earl	99.000
Tommy Lasorda Baseball	129.000
Trouble Shooter	97.000
Turrican	99.000
Twin Cobra	86.000
Two Crude Dudes	117.000
Ultimate Qix	79.000
Undadline	89.000
Valius III	79.000
Vapor Trail	79.000
Verytex - Tatsujin	69.000
Volfied	79.000
Wani Wani World	108.000
Wardner Forest	74.000
Warsong	137.000
WhipRush	59.000
Wings Of War	117.000
Winter Challenge	114.000
WonderBoy III	79.000
World Class Leaderboard	105.000
World Cup Soccer	79.000
Wrestle Wars	87.000
XDR	69.000
Zero Wings	79.000

SEGA MASTERSYSTEM II°

con gioco Alex Kidd

L. 209.000

con Light Phaser Gun + 2 giochi

L. 285.000

SOFTWARE PER MASTERSYSTEM II°

Aerial Assault	63.000	Moonwalker	83.000
Afterburner	83.000	Ninja	68.000
Alex Kidd	68.000	Operation Wolf	83.000
Alien Storm	83.000	Pacmania	99.500
American Baseball	79.500	PaperBoy	63.000
Back To The Future II	99.500	Penguin Land	88.000
Bonanza Brothers	83.000	Phantasy Star	83.000
Chess	89.500	Populous	99.500
Columns	63.000	Pro Wrestling	68.000
Dead Angle	88.000	Psycho Fox	69.000
Dick Tracy	79.500	R-Type	83.000
Dragon Crystal	79.500	Rambo III	79.500
Dynamite Duke	79.500	Shadow Dancer	68.000
E-Swat	63.000	Shadow Of The Beast	99.500
Fantasy Zone	68.000	Shangai	68.000
G-Loc	83.000	Sonic The Hedgehog	79.000
Ghostbusters	68.000	Speedball	87.000
Ghouls'n'Ghost	63.000	SpiderMan	86.000
Golden Axe	79.000	Strider	89.500
Golden Axe II	94.000	Summer Games	68.000
Great Golf	68.000	Super Monaco GP	79.500
Joe Montana Football	78.000	WonderBoy	79.500
Kung Fu Kid	75.000	World Cup Italy '90	68.000
Mercs	88.000	World Games	68.000
Mickey Mouse	78.000	World Grand Prix	68.000
Monopoly	88.000		

SEGA GAMEGEAR

L. 269.000

MasterSystem converter	49.000
TV Tuner PAL	299.000
CarryCase - borsa per trasporto	39.000
WideMaster - ingranditore di schermo	29.000

SOFTWARE PER GAMEGEAR

BaseBall	58.000	Magical Guy	69.000
Chase HQ	69.000	Mappy Land	63.000
ChessMaster	69.000	Mickey Mouse	69.000
Clutch Hitter	79.000	Ninja Gaiden	77.000
Columns	69.000	Out Run	70.000
Donald Duck	69.000	Pengo	58.000
Dragon Crystal	65.000	Pop Breaker	69.000
Dragon Ninja	69.000	Psychic World	69.000
Fantasy Zone	75.000	Puzzle Maze	69.000
Fray	69.000	Rastan Saga II	79.000
G-Loc	69.000	Ryukyu	55.000
Gear Stadium	63.000	Shinobi	69.000
Golby	59.000	Sonic The Hedgehog	79.000
Golden Axe	69.000	Space Harrier	63.000
Griffin	68.000	SpiderMan	69.000
Harley Wars	65.000	Super Golf	69.000
Head Buster	55.000	Super Monaco GP	69.000
Heavy Weight Champ	59.000	Wagan Land	73.000
Joe Montana Football	79.000	Wall Of Berlin	59.000
Junction	80.000	WonderBoy	69.000
Kinetic Connection	63.000	Woody Pop	63.000
LeaderBoard Golf	77.000		

SNK NEO-GEO

con cavo Scart-RGB

L. 689.000

2° Joystick Neo-Geo	129.000
Memory Card Neo-Geo	69.000

SOFTWARE PER NEO-GEO

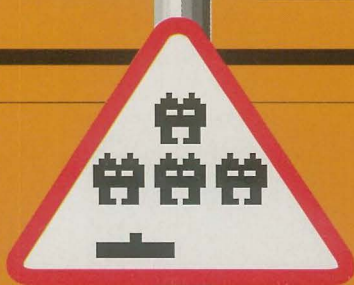
Alpha Mission II	330.000	Mah Jong	290.000
Blue's Journey - Raguy	370.000	Nam 1975	230.000
Burning Fight	330.000	Ninja Combat	300.000
Cross Sword	390.000	Pro Baseball	330.000
Cyber Clip	300.000	Puzzled - Joy Joy Kid	250.000
Eight Man	330.000	Riding Hero	330.000
Fatal Fury	420.000	Sengoku	320.000
Ghost Pilots	330.000	Soccer Bowl	360.000
King Of The Monsters	330.000	Super BaseBall 2020	390.000
League Bowling	310.000	Super Spy	330.000
Magician Lord	300.000	Top Player Golf	340.000

FLOPPERIA

TUTTE LE NOSTRE CARTUCCE SONO ORIGINALI

Importiamo direttamente console e videogames

Da noi troverai sempre le novità in anteprima

90

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Totani volanti al posto di astronavi, teneri gattini a forma di nave, porcellini volanti, gufi di fine livello che diventano polli arrosto quando esplodono e un remix di musiche assolutamente casuale, di cosa può trattarsi se non di Parodius? (Dell'interno della tua testa? NdAlex)

C'era una volta Nemesis, poi qualcuno, per nostra fortuna, ha pensato che gli shoot'em up fossero troppo noiosi e ha deciso di metterci dentro qualsiasi cosa tondeggiante e idiota che gli capitasse sotto mano in una grande parodia del genere spara e fuggi.
Se considerate che già il vecchio Nemesis è uno degli shoot'em up che mi è più piaciuto in assoluto (ricordate la mitica versione 64 di Simon Pick?), cosa può desiderare di più un essere umano se non la sua versione demenziale!
E' come avere due giochi in uno: lo schema di gioco, non lo si può negare, è pari pari quello di Nemesis, un classico shoot'em up con astronavina che, raccogliendo pod può selezionare tutta una serie di power up di potenza proporzionale al numero di pod necessario, ma pieno di nemici buffi e simpaticissimi, un sacco di sorprese e situazioni idiote che ne fanno un gioco tenerosissimo tutto da scoprire già a partire dal campionario di astronavine e armi aggiuntive a disposizione. Si può scegliere la classica astronave di Nemesis, con le stesse armi dell'originale da bar, o ancora, il tipico totano giapponese con schiere di piccoli totani come pod e pesci al posto dei missili, o un piccolo passerotto (No, Gianca, non ho parlato di rondini), o ancora un piccolo sottomarino, e non sto qui a descrivervi i vari armamenti comunque del tutto in tono con lo stile delle astronavi. Per permettervi di godervi la quantità di buffi ne-

Sapevate che per fare felice un vulcano basta metterlo a testa in giù?

Cosa c'è da fare quella faccia per un normalissimo totano volante, piuttosto ti sei guardato un poco allo specchio, porcello vestito da lottatore di sumo.

Ridiii pagliaaacciooo..

PARO

Quella bocca sta cercando di portare il mio piccolo totano sulla via della perdizione. Anatema su di lei.

Cosa fa stasera, Signorina? Come dice, vuole cenare a base di piccioncini arrosto? Come non detto.

mici che riempiono lo schermo si può anche lasciare al computer il compito di selezionare automaticamente l'armamento man mano che raccogliete bonus.
Come shoot 'em up Parodius è senza dubbio ben realizzato, veloce, molti nemici su schermo, grossa varietà di armamenti e difficoltà ben bilanciata, forse con uno stile un po' troppo datato, ma quello che più conta, che vi spinge ad andare avanti è la continua sorpresa di mostriciattoli sempre più demenziali e divertenti. Abbiamo consumato quasi un rullino di fotografie mentre facevamo le foto di Parodius proprio perché continuavano a fare capolino alieni sempre più originali. I mostri di fine livello, poi, sono un vero spasso. L'aspetto esterrefatto del gufo quando lo colpite sull'ombelico, o quello sconcertato di un gattino fatto arrosto, la danzatrice del ventre sono qualcosa che deve essere visto, l'unico rammarico nel gioco è che difficilmente ci si possono godere i nemici e contemporaneamente concentrare sulla partita. L'atmosfera è completata da un ottimo mix di musiche che, a parte qualche nota della colonna originale di Nemesis se si sceglie l'astronave corrispondente, non c'entrano nulla con il gioco, come la maggior parte degli oggetti su schermo, del resto, ma che finiscono poi per amalgamarsi perfettamente.

Oh, che paura un gattino pirata! Avete visto la lisca di pesce al posto del teschio? E' da questi piccoli particolari che si distinguono i grandi giochi.

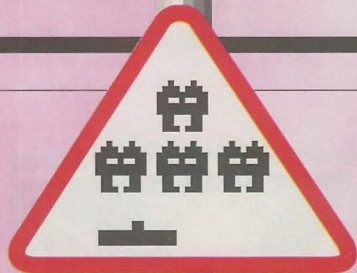
Giusto per confrontarlo con Coryoon, un'altro shoot'em up teneroso per PC Engine, Parodius è graficamente un pochino più povero, non c'è la quantità di sprite su schermo dell'altro gioco, il caos incomprensibile di colpi e nemici, gli sprite sono un po' più piccoli (forse troppo) e lo schema di gioco comincia a risentire dell'età, ma i tocchi di classe tipici di un grande classico sono proprio quelli.

Stefano Giorgi

Notare il dettaglio della macchina volante o le incrinature sullo scudo colpito, sempre a proposito di particolari...

PC ENGINE

GRAFICA + Divertentissima e demenziale + Varia e piena di sorprese	**93**
SONORO + Un mix di musiche... + Molto adatto all'umorismo del gioco	**91**
GIOCABILITA' + Un solido shoot' em up... - ...forse dallo stile un po' datato	**88**
KONAMI Grazie a Computerland & Micromania	**90**

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Era naturale che dopo tante scorribande in giro per pianeti vari sul SMS Opa-Opa, l'uovo sodo spaziale, passasse anche dalle parti del MD, e vi promette tanto divertimento anche qui sopra!

Se Thunder Force III era, e rimane, il migliore gioco spaziale "serio" in assoluto per la particolare realizzazione tecnica del programma, Fantasy Zone era, e rimane, il più bel shoot'em up demenziale che sia mai stato fatto!
Ovviamente, per coloro che sono entrati a far parte del mondo dei giochi elettronici da poco tempo, o per quelli che da poco conoscono i titoli della Sega, questo gioco non dirà quasi nulla, o nulla; in questo caso continuate a leggere la mia recensione, ma se volete un consiglio correte a comprarlo subito perché tra dieci minuti potrebbe essere tardi (potreste morire leggendo la sua recensione. O, se siete fortunati, potreste solo ammalarvi gravemente... NdAlex).
Innanzitutto è necessario dire che questi esseri dalla testa d'uovo vivono pacificamente in un sistema di pianeti particolari situato nella zona fantastica, che ogni pianeta è sotto la giurisdizione della Corporazione Spaziale di Ovolandia (!) sul pianeta centrale, e che la società presente è sostenuta da un ferreo sistema monetario

Un laser gigante è l'ideale per mandare a fuoco un paio di portacenere troppo cresciuti. E poi, fumare fa male, no?

Una mosca con gli occhiali vi segue prudentemente. Perché? Ma perché siete completamente al buio! (O quasi)

Aaargh! Un povero uovo spaziale che si trova sott'acqua a combattere contro un conchiglione così... Come volete che vada a finire?

Andiamo a fare la spesa? Un etto di missili, un chilo di bombe e una manciata di proiettili...

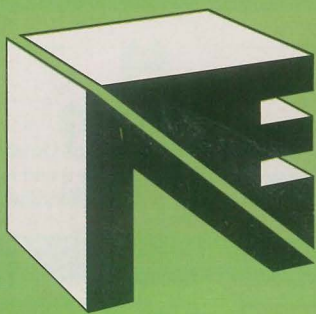
stato messo in pericolo da alcuni esseri maligni che non riuscivano a sopportare la felicità delle uova.
Ai tempi un prode eroe di nome Opa-Opa superaccessoriato e supercoraggioso riuscì a porre fine a queste minacce e ora, dopo tutti quegli anni, il posto di agente segreto viene ereditato da suo figlio.
Ancora una volta dovrai guidare il simpatico personaggio attraverso innumerevoli mondi, ognuno con proprie caratteristiche e originali mostriciattoli nel tentativo di capire quale tipo di

Questo schermo vi elettrizzerà. Forse è meglio che indossiate un paio di scarpe... con la suola di gomma.

che permette a questi esseri di commercializzare con popoli di altri mondi.
Purtroppo più di una volta il sistema monetario, e quindi l'esistenza di Fantasy Zone, è minaccia incombe per l'ennesima volta su Fantasy Zone.
Quando partite per la missione non siete particolarmente forti: le vostre ali sono appena sufficienti per svolazzare qua e la molto lentamente, i piedi non sono molto protetti per ogni tipo di superficie, e lo sparo è minimo, per di più la mamma non vi ha dato neanche un soldino per comprare la merendina e di conseguenza dovrete procurarvi del denaro per conto vostro; una volta fatto ciò sarete in grado di comprare nei negozi volanti (!) numerosi oggetti per potenziarvi sotto ogni aspetto.
Ogni stage che percorrerete rappresenta un diverso pianeta: il primo è ambientato sul mondo dei vegetali, il secondo su quello di fuoco, il terzo, potrà sembrarvi strano, ma è colmo di acqua, etc.
A questo punto dovete proprio scusarmi ma non saprei più cosa scrivere su Fantasy Zone... dopo tre recensioni dello stesso gioco!!! Quindi è meglio che io lasci spazio alle foto senza scrivere altre cavolate.

Gabriele Pasquali

MEGA DRIVE

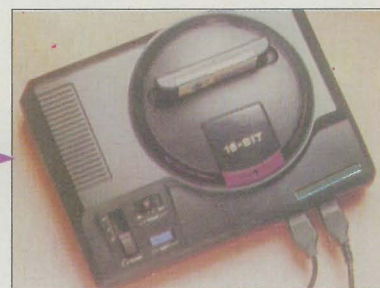
GRAFICA + Avete dubbi sulla grafica dei fondali + ...e sulle animazioni	**95**
SONORO + Molto azzeccate le colonne sonore... + ...tratte e riprodotte dalla versione 8 bit	**89**
GIOCABILITA' + Raramente si guida un uovo spaziale + E' un gioco buffo e divertente	**90**
SEGA Grazie a Computerland & Micromania	**89**

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

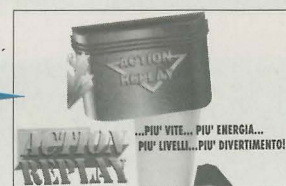
Disponibile
MASTER ADAPTER
£ 49.000
Permette di utilizzare
i giochi del Master System
sul Game Gear

SEGA MEGADRIVE
VERSIONE GIAPPONESE
L. 288.000 con *OMAGGIO* di:
1 JOYPAD + 1 Cartuccia gioco +
1 Alimentatore + 1 Cavo "SCART"

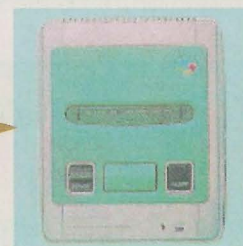
Giochi
a partire da
£ 35.000

ECCEZIONALE!
SEGA CD-ROM
DISPONIBILE SUBITO !!!
L. 748.000

Giochi
a partire da
£ 119.000

CONVERTITORE EURO-JAPAN
L. 25.000

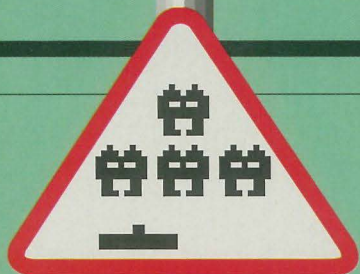
ACTION REPLAY
L. 119.000

SEGA GAME GEAR
VERSIONE GIAPPONESE
PORTATILE A COLORI
L. 248.000
Disponibile sintonizzatore TV Pal

Giochi
a partire da
£ 45.000

SUPERFAMICOM
OFFERTISSIMA!
L. 468.000
Con cavo scart + 2 Joypad

I prezzi sono compresi di IVA
Richiedi il nostro catalogo

61

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

HERO AGEDAMA

Avete presente tutti i giochi recensiti finora per il gioiellino di casa NEC su questa rivista? Tutti dei gran bei giochi, vero? Beh, questo...

Sembra proprio che dal piccolo ma possente PC Engine i cari programmatori dagli occhi a mandorla non riescano a tirar fuori altro che degli shoot'em up (con la significativa eccezione di F1 Circus '91). Ma mentre quelli che abbiamo visto finora riuscivano a tenere il loro livello qualitativo in una fascia di tutto rispetto, questo "Hero Agedama" sembra fatto apposta per dimostrare che anche su questa console esistano i giochi di fattura mediocre. Sebbene la grafica sia discretamente colorata e di definizione piuttosto benmeritante, non riesce proprio a convincere. Sullo schermo non si soffermano mai più di quattro, o cinque, sprite contemporaneamente e tutte le animazioni sono ridotte all'osso. I fondali scorrono fluidamente ma sono veramente banali e ripetitivi. Il sonoro è un passo (beh, passo mica tanto, forse è meglio dire trecento metri) indietro rispetto agli altri prodotti finora recensiti e non si fa assolutamente uso di suoni campionati.

La giocabilità merita un discorso a parte per il tentativo di essere originali.

Il concetto base di questo gioco, infatti, cerca di mescolare il concept del classico shoot'em up con quello del classico platform-game, ma il tentativo naufraga miseramente. Tutto si può riassumere in un'unica parola: monotonia.

In tutto il gioco non si incontrano mai delle significative variazioni negli schemi d'attacco degli avversari e l'elemento di platform che hanno inserito non farà altro che costringervi a fare qualche salto mentre sparate.

Nel mondo dei videogiochi si è visto di molto peggio, ma quello che c'è di meglio vi farà dimenticare di questa assurdità ludica.

JH

Spero che adesso abbiate capito perché ho scritto che ci sono pochi sprite su schermo.

Potrebbe sembrare cattivo, ma in realtà sta solo cercando di farvi una bella riga in mezzo ai capelli.

Non possiamo permettere che quegli adorabili batuffoli rosa si facciano del male cadendo dagli alberi... Spariamogli prima!

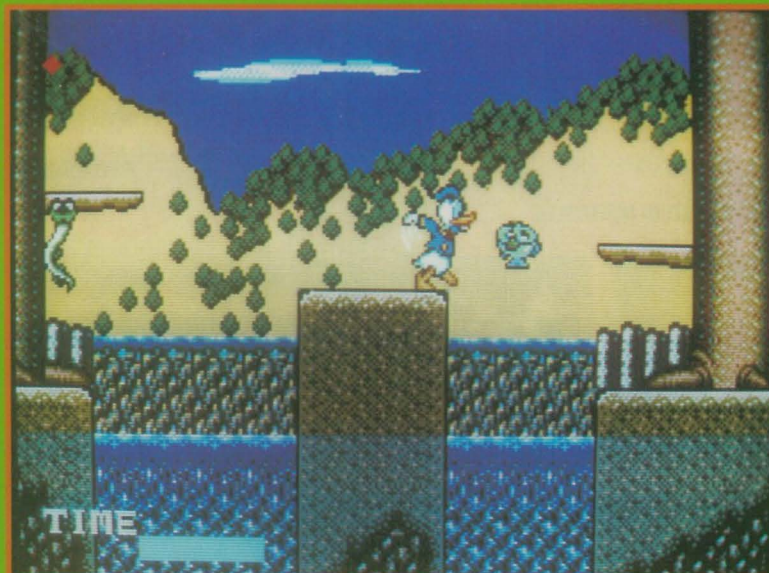
PC ENGINE	
GRAFICA + Discretamente definita e fluida - Monotoniaaa, portami viaaaa	70
SONORO - Veramente brutti gli effetti sonori - I jingle sembrano presi da un incubo	40
GIOCABILITA' + E' decisamente facile entrare nell'azione - Non farete altro che usare le smart-bomb e sbadigliare	60
NAS Grazie a Computerland & Micromania	61

The Lucky Dime Caper starring...
DONALD DUCK

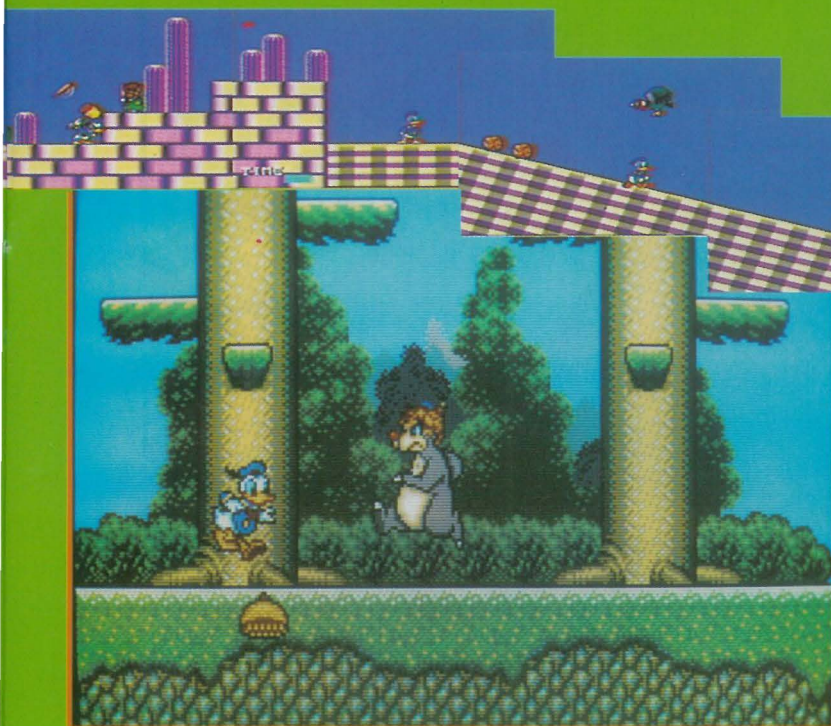
93

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Sempre più frutti nascono dall'accordo Sega/Walt Disney: prima Topolino in due diverse avventure mentre ora anche Paperino arriva sulle console della casa nipponica. Sarà un altro successo?

Tenetevi pronti per iniziare una delle più belle avventure mai realizzate su di un Master System! Ma per prima cosa cominciamo con un poco di introduzione al gioco: lo zio Paperone ha deciso di fare dono del suo decino (la prima monetina tra le sue ricchezze!) ai nipotini dal momento che Paperino non vuole credere nei poteri di questo piccolo oggetto!
All'improvviso, mentre Paperon de'Paperoni sta consegnando il regalo ai nipotini, appare dal nulla la strega Amelia, da sempre l'acerrima nemica dello zio, che ruba il decino e rapisce i tre nipotini. Questa è la storia che vi viene presentata nell'introduzione del gioco; poi entrate in scena voi, Paperino, e dovrete salvare i tre piccoli cuccioli dalle grinfie della perfida papera; in secondo luogo comincerete una seconda missione in cui dovrete recuperare la moneta portafortuna dello zio!
Insieme allo sfortunato Paolino Paperino sarete im-

Ohi ohi, sto perdendo l'equilibrio, e già i pesci di questi stagni non vedono l'ora di potermi azzannare!

Il prode Paperino si avvicina alla statua strisciando come un serpente per evitare di essere colpito dalle fiamme!

Sicuramente un intrepido come Paperino ha quello sguardo per via del freddo e non della paura. O no?

Balzellon balzelloni incontro all'orso che... Già, chissà cosa vuole questo ors... Un orso? Aiutoooo...

Donald Duck sul portatile di casa Sega è la trasposizione pari pari del gioco su Master System e le uniche differenze sono una maggiore velocità e alcuni livelli strutturati diversamente; per cui se possedete un G.G. compratelo immediatamente perché vi terrà incollati al "micro" monitor sino a che non si scaricheranno le batterie!

93

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

GAME GEAR	
GRAFICA + Molto bella e nitida	90
SONORO + Strano ma sembra un po' migliore della versione SMS	75
GIOCABILITA' + Più veloce qui che su SMS + Molto coinvolgente	95
SEGA	93

pegnati nell'esplorazione di molte zone della Terra. Sarà necessario attraversare territori pieni di pericoli per scovare i nascondigli in cui vengono tenuti nascosti Qui, Quo e Qua. Paperino dispone di un

E questo sembro io (Alex) mentre spiego a Dave per quando voglio il materiale.

grosso martello di legno come arma iniziale, che viene però perso quando si viene colpiti; a questo punto dovrete procedere a colpi di fondoschiena sino a quando non troverete una nuova arma (che non sempre è il martello!). Ogni stage è strutturato molto bene con proprie caratteristiche e prima di riuscire a capire come procedere e superare un livello dovrete impiegare alcuni crediti (che però sono infiniti).

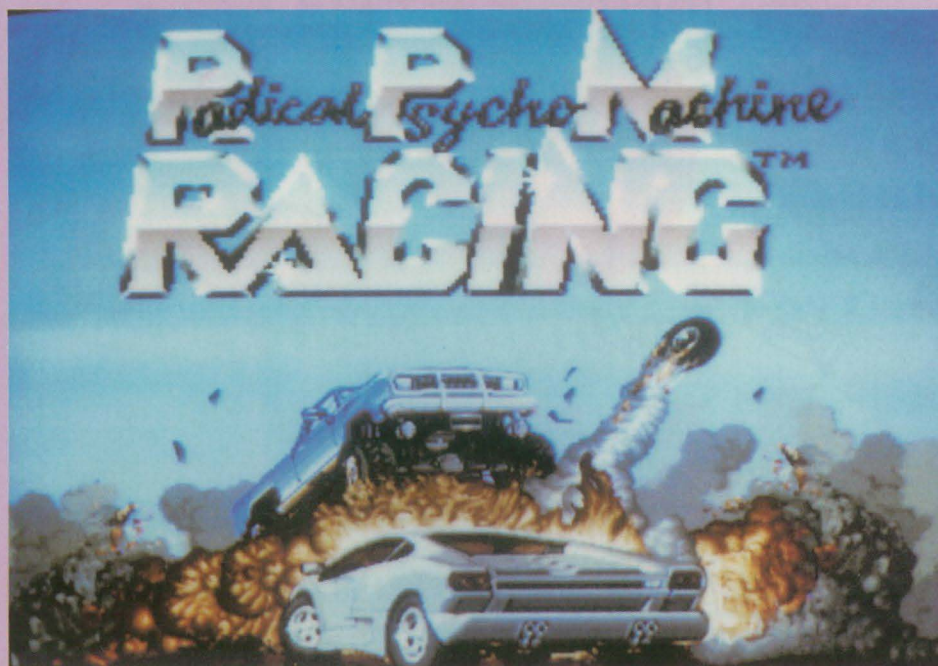
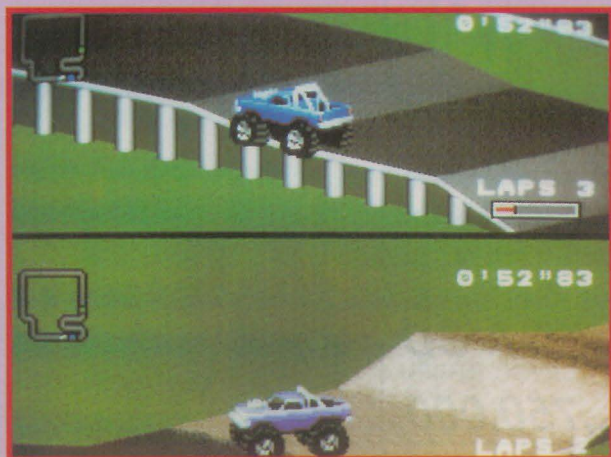
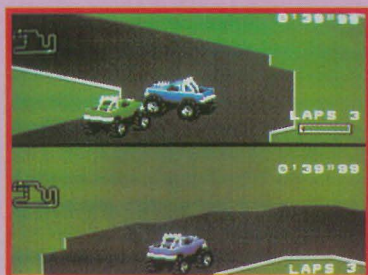
Come per Asterix anche qui l'animazione degli sprite è molto buona e in più ci sono, in alcuni casi, anche particolari dello sfondo ben realizzati; a mano a mano che procederete nel gioco aumenterà la difficoltà, assicurandovi così un divertimento prolungato.

Gabriele Pasquali

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Molto belli gli sprite e le animazioni + Lo stesso dicasi dei fondali	90
SONORO + Musiche carine accompagnano il gioco - Forse un po' monotone	74
GIOCABILITA' + La difficoltà è crescente + L'azione è varia	95
SEGA	93

83

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	128
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	24

Le mani sotto i guanti sono in un bagno di sudore, il cuore vi batte furiosamente, vi mordicchiate nervosamente il labbro inferiore, mentre aspettate il fatidico semaforo verde...

Forse siete troppo giovani (videoludicamente parlando) per ricordarlo, ma durante l'età d'oro del glorioso Commodore 64, l'Electronic Arts produsse un gioco che fece epoca: Racing Destruction Set. Trattavasi di una corsa automobilistica per auto truccate, dove avevate la possibilità di costruirvi i percorsi su cui gareggiare. Sebbene avesse ottenuto enorme successo,il gioco non fu seguito dalla solita scia di sequel che caratterizzano i giochi "caldi", probabilmente per la difficoltà di ricreare un uguale coinvolgimento e frenetica giocabilità. Ora, dopo 8 anni, l'Interplay rispolvera quella buona idea e programma sul SF un gioco identico, prospettiva isometrica tridimensionale dell'azione inclusa. RPM Racing, abbreviazione dell'altisonante Radical Psycho Machine Racing, fa parte della nuova generazione dei giochi del Famicom, quella yankee d'oltre oceano. E finora tra tutti quelli visionati (conversioni dagli originali giapponesi esclusi) non mi è capitato di trovare un titolo degno del SF. Parlando di RPM, non è la grafica ad alta risoluzione a renderlo appetibile, ma la fluida azione di gioco e la possibilità di memorizzare fino a sei percorsi da voi creati. E l'editor devo dire che è realizzato bene: non solo sceglierete per ogni tratto di circuito il tipo di terreno (asfalto, terra battuta, ghiaccio), ma determinerete anche ogni tipo di pendenza interna, componendo tratti con discese a strapiombo, o con numerosi dossi dall'entità variabile. Il gioco è articolato in ben 128 livelli per accedere ai quali dovrete pagare una cifra gradualmente maggiore col susseguirsi degli stessi. In ogni stage potrete accedere al consueto SHOP, dove andare a comprare dalle ruote ai motori, dalle mine alle riserve d'olio da scaricare per "intralciare", eufemisticamente parlando, gli altri corridori. Geniale l'idea del modo a due giocatori in contemporanea sulle due metà orizzontali dello schermo. Certo, che lo schermo continui a essere diviso a metà anche quando si gioca da soli è un difetto, così come l'ossessiva musichetta in stile country hard che presentandosi su ogni percorso finisce col dare a noia. Inoltre la presenza di un bug in numerosi percorsi permette di terminare velocemente la gara, tagliando cospicui tratti del percorso servendosi di incroci che invece avrebbero lo scopo di renderlo più difficile. Così se il concept del gioco vi intriga, acquistatelo subito; in caso contrario non ci resta che attendere il seguito "RPM II-the revenge.This time it's personal", e anche se il titolo potrebbe farvi sbellicare, vi giuro che è questo: guardare il manuale per credere.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

E quella macchina blu parcheggiata proprio nel bel mezzo di una curva?

Cosa ci fa il vostro mostro a quattro ruote a cavallo della staccionata?

Guardate che bella quella sogliola a quattro ruote tutta gialla.

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + Alta risoluzione... - Ma grafica troppo semplicistica	75
SONORO + Musichetta carina... - Ma noiosa	70
GIOCABILITA' + Gioco di elevato spessore	87
INTERPLAY Grazie alla Compel	83

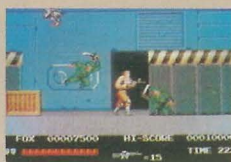
PC ENGINE

1941 135000
ADV. ISLAND 79000
AEREA BLASTER ..79000
ALICE II 69000
BLUE LINK 69000
BOXING 69000
CHASE HQ.............59000
CYBER CORE.........59000
DRAGON FIGHTER59000
DRAGON SPIRIT ...49000
ENERGY 49000
F 1 CIRCUS ....
FIGHTIN RUN 110000
FINAL BUSTER......49000
FINAL M.TENNIS ...79000
FINAL SOILDER 79000
GALAGA 88............69000
GOMOLA SPEED ..59000
JACKY CHAN 99000
M.PRO-WRESTL. ..99000
MOTO ROADER 39000
MR.HELI.................59000
N.ZELAND STORY 59000
NINJA SPIRIT 79000
ORDYNE 69000
POWER ELEVEN ..39000
P.OF PERSIA CD...99000
RANMA 1/2 CD 59000
R-TYPE1 59000

R-TYPE COMP. CD99000
SALAMANDER.......99000
SON SON 2............49000
S.STAR SOLIDER..49000
VIGILANTE.............49000
W. CUP SOC. CD 109000
WONDERB. 3 CD ..89000

MEGADRIVE

JAPAN

ARCUS ODISSEY...99000
ALIEN STORM........79000
BEAST WARRIORS99000
BATMAN 99000
DARK CASTLE 89000
DARWIN 4081.........59000
DAI SENRYAKU......79000
DEVIL CRUSH 99000
D DRAGON 2..........99000
DYNAMITE D. 79000
EL VIENTO.............99000
E-SWAT 59000
ESO 3......................59000
ELEMENTAL MAS. .79000
F1- CIRCUS 99000
F1 GRAN PRIX 99000
FATAL REWING 89000
FIGHT.MASTER......99000
FINAL BLOW...........89000
FORBIDDEN CITY ..99000
GAVARES 69000
GHOSTBUSTER.....79000
GOLDEN AXE 2......99000
HEAVY UNIT...........69000
HELL FIRE 49000
IMMORTAL 99000
INSECTOR X 99000
JEWEL MASTER 89000
JAMES POND 79000
KLAX 69000
MARVEL LAND 79000
MAGICAL HAT 59000
MICKEY MOUSE 89000
MICKEY MOUSE 2 .99000
MIDNIG. RESIS.......99000

MOONWALKER......79000
NINJA BURAI..........99000
OUTRUN 79000
QUACK SHOT.........89000
RASTAN SAGA 2....69000
ROLLING THUND 299000
RUNARK 99000
SANGOKUSHI 79000
SAINT SWORD 99000
SHADOW DANCER79000
SONIC 89000
SPIDERMAN...........99000
S.AIR WOLF............99000
S.SHINOBI 89000
S.HANG ON 79000
SWORD OF SOD....79000
THUNDER FOX 99000
WRESTLE WAR......89000
WONDERBOY 3 69000

XDR FIGHTER........69000
Y'S III.......................79000
ZERO WINGS 79000

JOYSTICK & PAD

WIRLESS
JOYSTICK A INFRAROSSI

TURBO PAD
JOYPAD CON AUTOFIRE

ENGINE PAD
JOYPAD CON AUTOFIRE

MEGA-CD

MEGA-CD

EARNEST EV 99000
HEAVY NOVA 99000
SOL FEACE.........99000
WOODSTOCK.....89000

MEGA CD
L.750.000

OFFERTISSIMA

LYNX NEW L.169.000

NUOVI NUMERI :

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza

LYNX

720................69000
APB...............60000
A.GOLF.........59000
BLUE LIG......60000
BLOCK OUT.60000
B.&T.E.ADV..69000
CALIF.GAM. .69000
CH.FLAG......70000
CHIP CHAL...60000
ELET.COP....60000
GAUNT.3......70000
H.DRIVIN......70000
KLAX............70000
MS.PACMAN 60000
PAPERBOY..69000
N.GAIDEN 70000
PACLAND.....59000
R.BLASTER..70000
ROBOSQ......60000
ROBOTR......69000
RAMPAGE....70000
RYGAR.........70000
STUNT R. 70000
SCR.DOG.....60000
T.A.SLIM.W. .60000
TURBO SUB.60000
TOUR CYB. ..70000
VICK.CHILD..70000
XYBOTS.......69000
XENOPHOBE60000

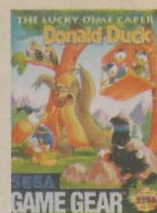
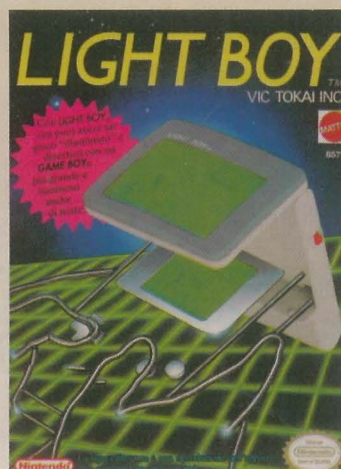
GAMEBOY

GAMEBOY

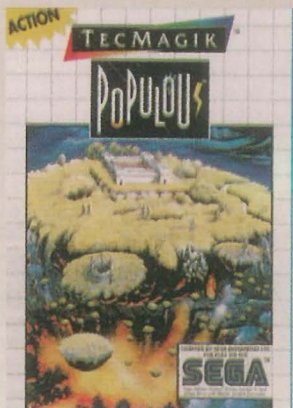
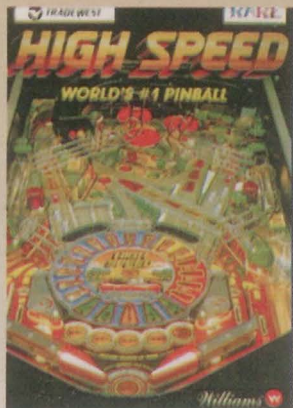
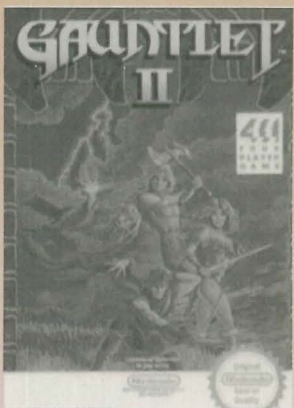
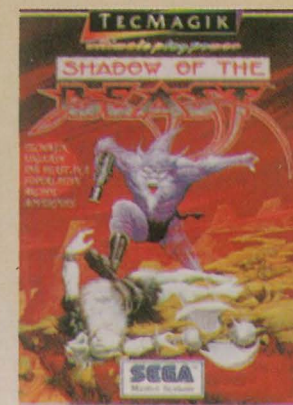
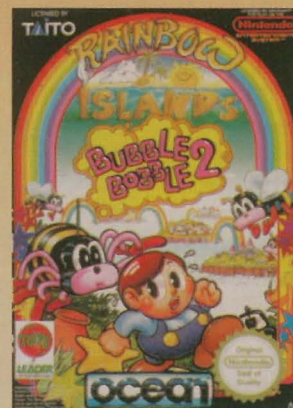
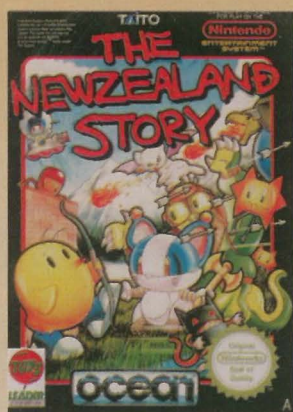
ALL S.CHAL. 59000
ATT.K.TOM...69000
ADDAMS F. ..59000
BUR.T.DEL. ..59000
BUBBLE B. ...59000
B.SIMPSON..59000
BUBBLE G....59000
BOXXLE 59000
B.E.NASCAR 59000
CHASE HQ...70000
DYNABLAST.59000
D.DRAG.II.....69000
DAEDAL. OP.49000
DR.MARIO....49000
D.H.SCARM..55000
DUCK T. 59000
ELEVAT.AC..59000
F1-RACER....59000
F.F.LEGG.II ..69000
FORTR.O.F ..59000
GREMLINS II 69000
GO GO TANK49000
ADV.ISLAND 59000
K.O.T.ZOO....59000
KLAX.............59000
KWIRK..........65000
MOTOC.MAN49000
MERC.FOR...59000
MEGA MAN II59000
NAVY SEAL..59000
NOBUN.AMB 69000
OPERAT.C. ..69000
POWER RAC59000
PUNISHER ...69000
QUARTH.......59000
R-TYPE.........59000
ROBOCOP II 59000
RADER M. 49000
SHANGHAI ...59000
SOLAR STR. 55000
SOL. CLUB ..59000
TASMANIA S.59000
TENNIS.........49000
TURRICAN ...69000
TURTLES II ..69000
WORLD CIRC.69000
W.CUP SOCC.49000
WWF WREST69000
ZEOTH 59000

ACCESSORI GAMEBOY

GAMEBOY CONSOLE+TETRIS....................159000
ALIMENTATORE 19900
BAG GAMEBOY...22000
LIGHTBOY 49000
ILLUMINATOR 39000

*Consegna in **24/36 ore** in tutta ITALIA **a Domicilio** con Corriere.
*Hot Line per probblemi sl materiale acquistato.
*Sostituzione della merce non funzionante.
*Pagamento solo alla consegna del materiale.
*Imballaggio adeguato per garantire l'integrità della merce alla consegna.
*Bollettini informativi sulle ultime novità.
*Importazione diretta.

GameGear

ALESTE........75000
ARLIEL 65000
BASEBALL ...65000
BUBBLE D. ...59000
CHASE HQ...75000
COLUMNS....45000
DEVILISH 59000
DONALD D ...59000
DRAGON C. .55000
ETERNAL L..65000
FANTASY Z. .59000
FORB.CITY...55000
G-LOC 59000
GEA STIDIU. 55000
GALAGA 91 ..59000
GOLDEN A. ..55000
GOLF............55000
GRIFFEN......49000
HALLEY W....59000
HEAD B. 59000
JUNCTION....49000
LITTLE DEV..59000
MAHJONG....59000
MAPPY 55000
MICKEY M. ...59000
MONACO GP55000
MOONWAL...65000
NINJA G........49000
NINJA.L. 59000
OUTRUN 49000
POKER 59000
PONGO 49000
PSYCH.W. 59000
PUTT &PUT..55000
RASTAN S....69000
SHANGH.II ...75000
SHINOBI 55000
SONIC 55000
SPACE H. 59000
SUPER WAR 79000
T.BERLIN W. 65000
WAGON L. 55000
WONDERB. ..55000
WOODY P. ...49000

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI   TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI

SEGA Mastersys.

Titolo	Prezzo
A'CAN BASEBALL	89000
ALIEN STORM	89000
AMERICAN PRO FOOT.	89000
BACK TO FUTURE II	99000
CALIFORNIA GAMES	89000
CHESS	99000
DICK TRACY	89000
DRAGON CRYSTALL	89000
DYNAMYTE DUKE	89000
ENDURO RACER	89000
FINAL BUBBLE BOBBLE	89000
FIRE FORGET	99000
GAIN GROUND	89000
GHOULS'N GHOST	89000
GOLDEN AXE	99000
GREAT BASKET	89000
KO BOX	89000
KUNG FU KIDD	89000
JOE MONTANA	89000
LASER GHOST	89000
MICKEY MOUSE	89000
OUT RUN	99000
PACMANIA	99000
POPULOUS	99000
POWER STRIKE	89000
PRO WREASTLING	89000
RAMBO III	89000
SHADOW OF THE BEAST	99000
SHINOBI	89000
STRIDER	99000
SPEEDBALL	99000
SPIDERMAN	89000
SUMMER GAMES	89000
SUPERMONACO GP	89000
XENON II	99000
WONDER BOY	89000
WONDERBOY III	89000
WONDER BOY IN M.LAND	89000
WORLD CUP	89000
WORLD GRAN PRIX	89000

Nintendo NES

Titolo	Prezzo
BIONIC COMMANDO	99000
DAYS OF THUNDER	99000
GAUNTLET II	99000
RAIMBOW ISLAND	99000
ROBOCOP 2	99000
T.NEW ZEALAND S.	99000
KNIGHT RIDER	89000
PAPERBOY	89000

JOYSTICK

Articolo	Prezzo
MOTHER SHIP	25000
SPEEDKING SEGA	33000
SPEEDKING NINT.	33000
TAC 50	49000
NINTENDO DICKING BAY	29000
NINT. DOCKING BAY 20	39000

TUTTI QUESTI PRODOTTI LI PUOI TROVARE DA:

ALEX COMPUTER CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2 VIA TRIPOLI 179/B TORINO

OPPURE LI PUOI ORDINARE ALLA:

ALEX Mail Service Telefonando ai numeri sopraindicati.

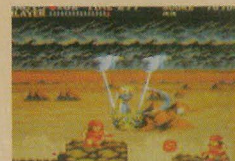
*Consegna diretta a domicilio in 24/36 ore con Posta o corriere espresso.

*Pagamento solo alla consegna del materiale.

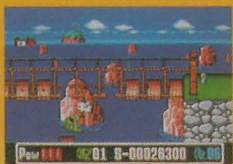
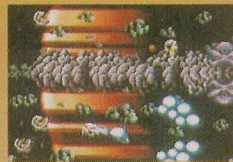
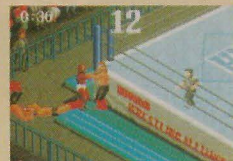
Tutti i Prezzi si intendono Iva Compresa

SUPER FAMICOM

S.CHINESE WORLD — WAYANG LAND

ADVENTURE ISLAND — S.GHOST'N GHOST

RAIDEN TRAD — R-TYPE

PRO SOCCER — DARIUS TWIN

THUNDER SPIRIT — ULTRAMAN (S.NES)

ACTRAISER (S.NES) — PRO WREASTLING

S-NES	
BASEBALL 1000	110000
CASTELVANIA	129000
D-FORCE	115000
DRAKKEN	120000
F-ZERO	110000
FINAL FANTASY II	129000
FINAL FIGHT	110000
GHOULS&GHOST	110000
HOME ALONE	110000
HYPER ZONE	99000
JOE & MAC	120000
LAGOON	119000
LEMMINGS	109000
MYSTICAL NINJA	110000
PAPERBOY II	115000
PILOTWINGS	110000
POPOLOUSE	105000
R-TYPE	110000
RPM RACING	110000
SMASH T.V.	9000
N.SQUADRON	109000
WWF WRESTL.	109000

FAMICOM	
ADV.ISLAND	169000
BATTLECOM	149000
CASTELVANIA	129000
DUNGEON MASTER	149000
DIMENSION FORCE	129000
F1-EXHAUST HEAT	139000
F-ZERO	79000
FINAL FIGHT	129000
PRO-WRESTLING	129000
GUNDAM F-91	139000
HYPER ZONE	119000
JERRY BOY	149000
KNIGHT GUNDAM	149000
MONEY JIRO	129000
PRO FOOTBALL	159000
RAIDEN DENSETSU	149000
SUPER E.D.F.	139000
S.FORMATION SOC.	139000
SUPER R-TYPE	110000
SUPER TENNIS	109000
THUNDER SPIRITS	159000
YS II	110000
ZELDA II	139000

NUOVI NUMERI :

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

ALEX *Mail Service*

Vendita per Corrispondenza

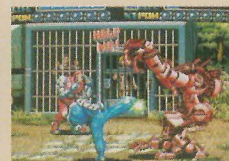
NEO GEO	
ALPHA MISSION II	249000
BASEBALL STAR	230000
BLUE JOURNEY	
BURNING FIGHT	249000
CYBER LIP	230000
EIGHT MAN	279000
FATEL FURY	420000
FOOTBALL FRENZY	
GHOST PILOTS	249000
JOY JOY KID	179000
KING OF THE MONSTER	249000
NAM 1975	199000
NINJA COMBAT	229000
RIDING HERO	249000
ROBO ARMY	279000
SOCCER BRAWL	
SENGOKU	249000
SUPER SPY	249000
TRASH RALLY	279000
TOP PLAYER GOLF	269000

GHOST PILOT

FINAL FURY

EIGHTMAN

CYBERNETIC SOCCER

CROSSED SWORD

2020 SUPER BASEBALL

I PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA

XE-1 SFC JOYSTICK

NEW

SUPER CONVERTER
Ti permette di utilizzare tutte le cartucce del Super NES sul Super Famicom
L.45.000

Spedizioni in 24-36 ore in tutta ITALIA & SVIZZERA

SUPER NES
SUPERMARIO 4
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART
L.399.000

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI

78

GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

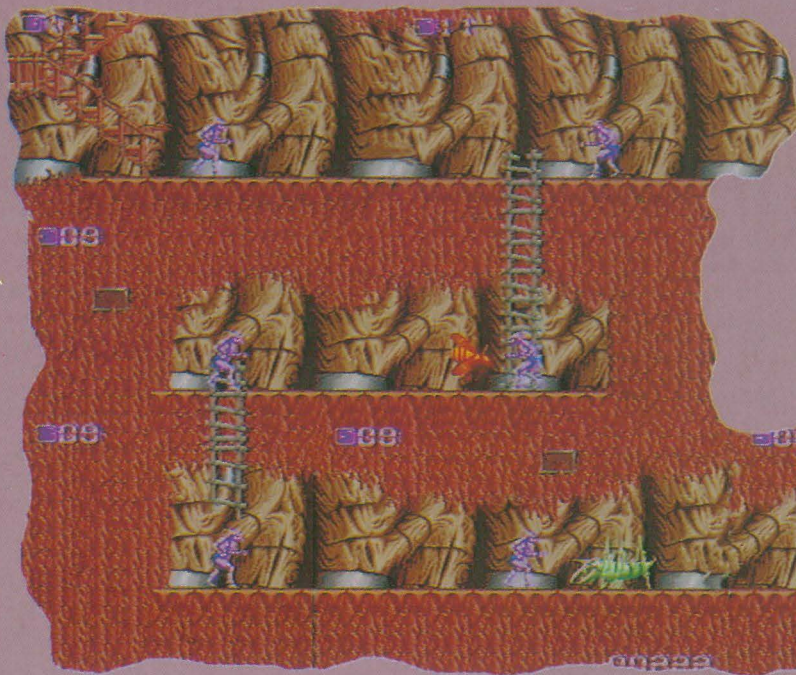
SHADOW OF THE BEAST

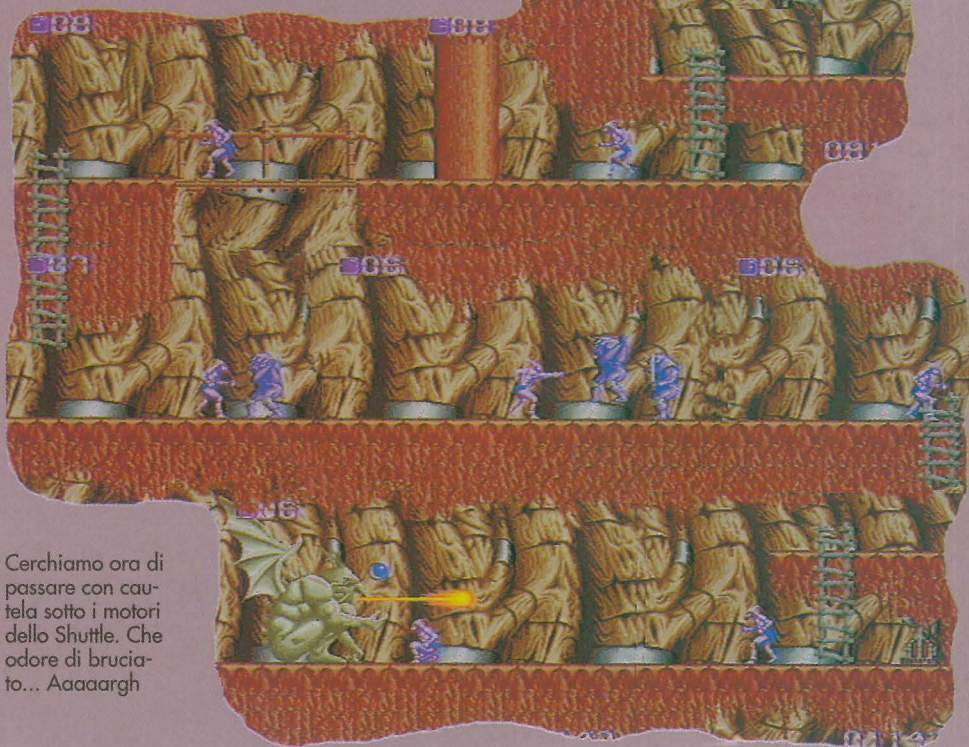
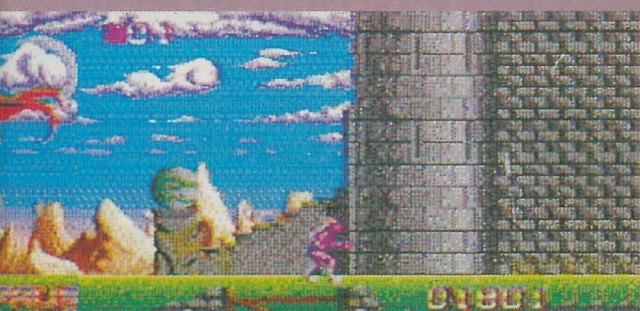
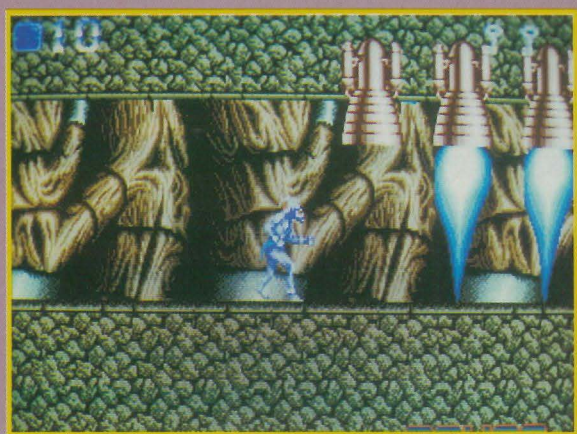
Questo pover'uomo viene continuamente trasformato in un essere mezzo uomo e mezzo capra ogni volta che si avvicina a una console diversa. Bisognerebbe far qualcosa per lui. (Ti piacerebbe essere licenziato, eh? NdAlex)

Se state leggendo queste righe lo fate solo perché siete inguaribilmente testardi e sperate ancora che si possa trovare qualcosa di originale da raccontarvi mentre si illustra questo benedetto gioco.

Se proprio non volete andare a rileggervi una qualsiasi delle trentasette recensioni di questo titolo apparse su tutte le nostre testate e riguardanti le versioni per tutte le altre macchine, sappiate che avete fatto innervosire un potente demone (Bestia per gli amici) che ha saggiamente deciso di trasformarvi nell'essere che vedete nelle foto della pagina e che potrebbe benissimo sembrare una versione di Alex senza le scarpe (Scusa JH, ma tu non hai gli specchi a casa, vero? NdAlex). Sebbene la Bestia in questione abbia tutta la mia simpatia per ciò che gli avete fatto passare (siete un rinomato rompiscatole), voi non avete alcuna intenzione di farvi rincorrere da cani da pastore dal muso perplesso e da pastori ancora più perplessi che sperano di inventare un nuovo tipo di formaggio appena avranno trovato il modo di mungervi. Così vi mettete in viaggio per riuscire a raggiungere il potente sig. Bestia e chiedergli umil-

Speriamo proprio che non abbia le stesse abitudini dei piccioni, altrimenti sono nella cacca

Facciamo ingoiare il pillolone per l'acidità di stomaco a questo bestione, no?

Fategli il solletico e vediamo se lascia cadere il muro!

alto, e l'unica cosa veramente riprovevole è rappresentata dall'immondo sonoro che sarete costretti a sorbirvi durante le vostre pere-

Cerchiamo ora di passare con cautela sotto i motori dello Shuttle. Che odore di bruciato... Aaaaargh

mente venia onde farvi restituire le spoglie originali. Come ogni bravo demone che si rispetti, il nostro abita in un luogo veramente scomodo da raggiungere, con pochissimi mezzi pubblici e neanche uno straccio di ferrovia che gli corra vicino, ma i pastori si avvicinano e vi torna in mente proprio ora un percorso alternativo da seguire per giungere facilmente a destinazione. Facilmente non è forse il vocabolo più azzeccato, tenendo conto di tutto ciò che incontrerete sulla vostra strada. Tutte le creature più bislacche dell'universo sembrano essersi messe d'accordo per complicarvi la già non facile vita da umapra (mezzo umano e mezzo capra) e, una volta giunti al terzo incontro, capirete perché in cima a questa pagina avrei voluto mettere il cartello "Beat'em up" affiancato a quello "Arcade adventure".

Tecnicamente è molto ben fatto, anche se ci sono altre versioni che si collocano un gradino più in alto, e l'unica cosa veramente riprovevole è rappresentata dall'immondo sonoro che sarete costretti a sorbirvi durante le vostre peregrinazioni. Il resto dei commenti tecnici alla pagella e, dato che lo spazio è finito, andate in pace.

JH

Ragazzi, chi mi da una mano a tagliare l'erba?

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Bei fondali colorati + Bello lo sprite e la sua animazione	85
SONORO - Costante il fruscio di sottofondo - Si può fare molto meglio	62
GIOCABILITA' + La curiosità vi spronerà a continuare... - ...una sola vita e una collisione scadente vi fermeranno presto	73
ECA Grazie a Computerland & Micromania	78

TRACK MEET

Questa volta non è stata colpa della Epyx, la Software House che ha firmato più o meno tutte le simulazioni di olimpiadi per computer e console, ma bensì della Interplay, una società ben nota ai computermaniaci per aver programmato Battle Chess, ovvero il più rivoluzionario gioco di scacchi per computer, visto che i vari pezzi, quando si mangiavano, si affrontavano in vere e proprie battaglie a colpi bassi. E bassi (e illeciti) sono anche i colpi che dovrete affrontare dai vostri avversari in queste olimpiadi un po' sui generis.

79

GIOCATORI	1 o 2
EVENTI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Eccomi alle prese con l'ultima prova prima di terminare il primo round: il sollevamento pesi. Sono riuscito a battere il mio avversario in tutti le altre sei competizioni, ma qui ho perso clamorosamente: 240 chili non sono facili da sollevare!!! (quelli che vedete nella foto, però, sono solo 50!).

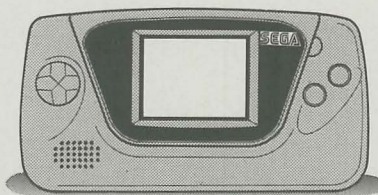
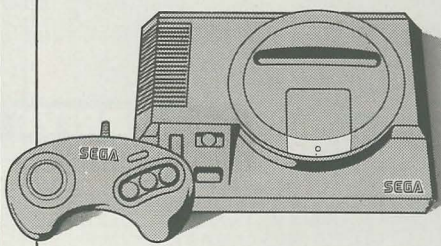
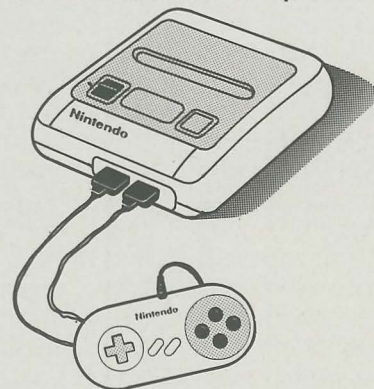
Ve le ricordate le olimpiadi che si giocavano in sala giochi smanettando come dei matti per far correre il vostro omino? Bene, oggi potrete fare la stessa cosa, più o meno, con il vostro fedelissimo Game Boy. Come? Affrontando pazientemente (ma c'è la password per riprendere da dov'eravate rimasti) tutti e sette le gare che vi vedono protagonisti di queste olimpiadi un po' speciali. Per la verità gli sport da affrontare sono normalissimi: 100 metri, ostacoli, lancio del giavellotto, lancio del peso, salto in alto, salto in lungo e pesi, ma quello che c'è di anormale è nascosto nelle qualità degli avversari che dovrete affrontare. Durante il primo round di gare, per esempio, vi ritroverete faccia a faccia con un macistone mezzo scemo che quando corre sembra completamente ubriaco (e che quindi batterete senza difficoltà) ma che quando vi sfiderà al sollevamento pesi o al lancio del martello vi darà moltissimo filo da torcere. Nel secondo, invece, sarete alle prese con un fachiro che, sebbene non se la cavi molto bene con pesi e giavellotti, ha la capacità di restare sospeso a mezz'aria, lasciandovi con un palmo di naso nella corsa e nel salto in alto!

Insomma, avrete capito che il divertimento qui non sta tanto nelle gare in sé che sono realizzate bene ma che a lungo andare diventano monotone (anche perché per vincere bisogna solo avere il dito allenato a premere velocemente e in continuazione il tasto A), quanto nella varietà dei vostri avversari (che con il cavetto possono essere anche dei vostri amici).
Sette sfide da affrontare con 10 (ma non siamo sicurissimi) diversi avversari sempre più pazzi per trascorrere insieme le nuove olimpiadi che stanno per avvicinarsi e per disfare completamente i tasti rossi del vostro Game Boy!

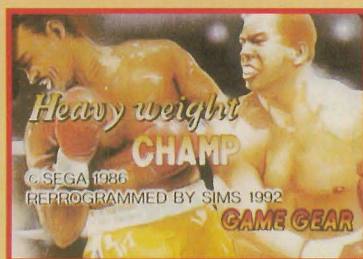
Stefano Gallarini

GAME BOY	
GRAFICA + Gli sprite sono molto carini + Un po' scarni i dettagli	78
SONORO + Musichette molto carine + Effetti adeguati	80
GIOCABILITA' + Facile da gestire - Stancante per la mano	70
INTERPLAY Grazie a Computerland & Micromania	79

HEAVY WEIGHT CHAMP

78

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Certo che il fascino della Boxe è immenso, soprattutto adesso che ad arbitrare le partite in Italia ci sono anche due donne...

Eccoci difronte a una delle tante riconversioni da Master System a Game Gear, e devo dire che un gioco sportivo su questa neonata portatile firmata Sega ci stava proprio bene. Lo scopo, ovvio, della vostra partita è quello di conquistare il titolo di campione dei pesi massimi cercando di ottenere più punti degli avversari nei dieci round che determinano ogni incontro, cercando ovviamente di non finire KO prima e di mettere l'avversario KO voi per primi.
I cazzottoni sono il vostro forte, e, come sapete, non sono ammessi colpi sotto la cintura, ma a questo penserà la vostra fedele console che vi permetterà di eseguire solo le mosse corrette. A dire il vero in questo gioco ci si sente un po' legati: uppercut, ganci, difese alla faccia e al corpo, per un totale di poche mosse che non vi faranno certo divertire come i beat'em-up a cui siete abituati. Un po' noioso, quindi, se non fosse per il fatto che la voglia di vincere è sempre grandissima. Tra un round e l'altro potrete riposare un po' e riprendere energia e, se proprio il vostro avversario vi dà del filo da torcere, avrete sempre la possibilità (per tre volte nel corso di una partita) di tirare dei supercazzottonissimi che otterrete premendo contemporaneamente i tasti 1 e 2 della console.
Per il resto non c'è molto da dire, e il gioco scivola via fra un KO e una guantonata, arricchito (e molto) dalle scene d'intermezzo e dagli sprite dei due pugili che sono veramente grandi e ben disegnati. In più, se la sfida "lenta" non vi piace, potrete sempre optare per una più impegnativa sfida "veloce".
Insomma, se vi piace la boxe questo è un titolo azzeccatissimo, ma se state cercando un giochino dove picchiare e scalciare a più non posso... datevi all'ippica!

Stefano Gallarini

Duran (cioè io), si sta scatenando contro Nelson che, pur essendo il primo concorrente da battere non è certo facile da... abbattere! In questa versione di Heavy Weight Champ troverete qualche difficoltà il più rispetto a quella del Master System.

GAME GEAR	
GRAFICA + Sequenze molto carine + Sprite grandi e definiti	85
SONORO + Musichette diverse per ogni campione - Effetti un po' distorti	78
GIOCABILITA' + Facile fare le mosse - Difficile battere gli avversari	73
SEGA Grazie a Computerland & Micromania	78

GIOCATORI	da 1 a 4
LIVELLI	18
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	vari

SUPER GOLF

Pronti a mazzare la palla? Bravi! Ecco finalmente approdare sulla portatile di Casa Sega il gioco anglosassone più popolare che grazie a Tele +2 si sta facendo conoscere bene anche da noi. Peccato che giocare resti ancora carissimo!

Super Golf: che cosa sarà mai? Avete chiaramente escluso la possibilità di un maglione che indossato vi dona dei superpoteri, ma forse vi state chiedendo se questa è una conversione di qualche oscuro gioco per Master System. Ebbene, no. Almeno così ci pare. Super Golf è un titolo momentaneamente disponibile solo per Game Gear e, tra i giochi di golf per console, è anche il più "arcade" di tutti.
Dopo aver scelto se allenarvi, gareggiare contro un avversario o fare un vero e proprio torneo, dovrete scegliere uno fra quattro giocatori che vi rappresenterà sullo schermo. Fatta la vostra scelta, dovrete assegnarvi dei punti speciali da distribuire fra capacità di tiro, potenza, precisione e fortuna e, una volta completato il vostro quadretto "caratteriale", dovrete scegliere il vostro, o la vostra, Caddy.
Inseriti i vari nomi dei giocatori (vi ricordo che potete anche gareggiare da soli contro tre altri golfisti gestiti dal computer) siete pronti ad affrontare le fatidiche 18 buche che vi vedranno o meno campioni di tiro.
Giocare a questo Super Golf è semplicissimo: vi basterà scegliere la mazza più giusta (ma il caddy vi consiglia sempre bene), decidere in quale punto della pallina far cadere il colpo della mazza, scegliere la direzione e calibrare la potenza di tiro. Stock! La pallina parte, esegue la sua traiettoria e, se le cose andranno secondo le vostre aspettative, cadrete in Fairway, altrimenti al tiro seguente dovrete riuscire a tirarvi fuori da sabbia, erba alta o, peggio ancora, acqua.
Insomma, questo Super Golf è super non tanto per la fedeltà della simulazione dello sport vero e proprio, quanto per i 18 percorsi che lo caratterizzano che sono molto ben disegnati, dettagliati e tipicamente giapponesi.
Se amate questo genere di giochi, Super Golf vi regalerà partite davvero divertenti, soprattutto se giocate contro i vostri amici. A voi la mazza.

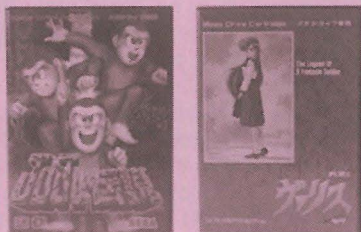
Stefano Gallarini

Ecco il mio primo tiro. La mazza non è quella giusta, meglio scegliere la 1 Wood al posto della 3. Di vento non ce n'è (difatti il quadratino sotto la mazza indica la direzione nord ma la forza zero, e quindi nulla, del vento) e tutto fa pensare a un tiro molto buono. Questa buca l'ho conclusa in tre tiri, uno sotto il Par.

GAME GEAR	
GRAFICA + Percorsi molto belli + Animazione divertente	88
SONORO + Le tipiche musichette + Effetti molto carini	80
GIOCABILITA' + Facilissimo subito - Non troppo longevo	87
SIGMA ENTERPRISE Grazie a Computerland & Micromania	82

CORRIERE DEI VIDEOGAMES

Le troverete da 'Joystic fun'

TUTTE LE NOVITÁ A 16 BIT

UN NUOVO SHOP

PER IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

A Milano in V. Lorenteggio 38, dal 16 Marzo

Dal 16 marzo, in via Lorenteggio , 38 a Milano, è aperto un nuovo negozio dedicato a tutti gli appassionati di computers e video-giochi. Il suo nome "JOYSTICK FUN" spiega già il carattere ludico e di intrattenimento che i titolari, Maria e Davide gli hanno attribuito. Qui potrete trovare la gamma Commodore (AMIGA-C64), i Pc compatibili IBM, le console (SEGA-MEGADRIVE, SUPERFAMICOM, GAMEBOY, GAMEGEAR...) e in più una miriade do accessori e software dedicato; il tutto naturalmente ai migliori prezzi che il mercato possa offrire.

Davide grazie ad una lunga milizia nel campo informatico ed a una vera passione per i videogames, vi sarà di aiuto per qualsiasi delucidazione.

L'orario d'apertura del negozio è dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 15.00 alle 19.30, dal lunedì pomeriggio al sabato.

Osservatorio

Il successo dei tascabili

Quante volte vi sarà capitato durante i lunghi interminabili viaggi in treno o in autobus di non sapere come far passare il tempo senza annoiarvi??? Ora il problema può dirsi risolto grazie alle nuove tecnologie giapponesi che hanno portato in Italia i "TASCABILI del divertimento". Si tratta di piccolissime Consoles, dotate di schermi LCD in bianco e nero e a colori, che tranquillamente possono essere portate nella tasca del vostro giubbotto o anche nella vostra personale 24 ore. Gameboy, GameGear, PC Engine GT, hanno ormai invaso il nostro Paese, portando con loro centinaia di appassionanti video-games. A voi la scelta ora su come "divertirvi" senza più annoiarvi!.

IL COMPUTER CONQUISTA TUTTI

IL SUCCESSO DI AMIGA E PC

Per giocare e lavorare

I computers della serie Amiga e PC compatibili stanno riscuotendo nel mercato italiano successo veramente notevole. L'esplosione delle vendite osservata nel periodo natalizio testimonia quanto il computer sia ormai diventato un oggetto quasi indispensabile per la famiglia media italiana. Ma perchè "AMIGA"????? Il successo della macchina Commodore dipende da 3 semplice fattori: 1) Il prezzo 2) La qualità 3) Il software. É una macchina versatile che da un lato può trovare spazio anche in una piccola azienda, sia per compiti di tipo amministrativo che per applicazioni grafiche, e l'Amiga si distingue soprattutto per la ricchezza e l'alta qualità del software esistente nel campo della videotitolazione professionale. In famiglia invece è altrettanto utile per bambini e ragazzi per l'ampia dotazione di software didattico e di giochi. La gamma Amiga anche in relazione ai diversi tipi di utente cui è destinata spazia dall'economico A500, più adatto per l'utenza domestica giocosa e per le prime esperienze con software applicativo, al più sofisticato A2000 fino all'Amiga 3000, che per prestazioni è paragonabile ai più blasonati Pc 386 o agli ultimi Machintosh. I Pc compatibili stanno anch'essi guadagnando enorme terreno specie se si considera che con una cifra intorno al milione e mezzo si acquista un computer in grado di soddisfare tanto il professionista quanto l'hobbista. La ricchezza di software esistente ed in via di sviluppo, soprattutto la grande disponibilità di pacchetti italiani, fanno dei pc compatibili un ottimo acquisto per tutti. Ormai nelle case degli italiani medi si sentirà accanto alla classica frase "Hai preparato il caffè???" la nuova esclamazione "Presto accendi il computer!!".

IL PC RICONOSCE LA TUA VOCE

***La Sound Master II** è una delle migliori schede sonore dell'ultima generazione. Viene fornita già accessoriata di amplificatore, cuffia, microfono, interfaccia e cavi midi. Si differenzia dalla folta concorrenza per alcune caratteristiche che la rendono innovativa nel panorama sempre più affermato del multimediale. Col semplice bypass dell'altoparlante del Pc consente di udire un suono piacevole e naturale anche con giochi sprovvisti di drivers per schede sonore.*

L'ampio corredo software consente di trasformare il Pc in un potente registratore di voce, musica ed effetti sonori che salvati su files possono poi essere riascoltati. Non potendo descrivere in dettaglio tutte le caratteristiche di questa scheda citerò la più originale, che consente di impartire gli ordini ai programmi (CAD, fogli elettronici, word processors) attraverso la voce dopo aver insegnato al computer a riconoscerla. Da citare anche il programma Lyra dotato di interfaccia grafica, che fornisce musica MIDI di elevato livello e consente la notazione oltre che da tastiera o mouse anche da MIDI.

JOYSTICK *fun*

presenta

MEGADRIVE

CONSOLE + 4 GIOCHI
SUPER OFFERTA £ 350.000

ACCESSORI

- MEGADRIVE CONVERTER
- ARCADE POWER STICKS
- JOYSTICK PRO 1
- JOYPAD PRO 2
- JOYPAD SEGA
- MEGA BECKUP
- MAGIC DRIVE
- MEGA CD

MEGA CD

ARCADE POWERSTICK

PRO 1

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI A PARTIRE DA L.49.000

JOYSTICK *fun*

SOFTWARE NEWS

MEGADRIVE

NEW TENNIS
CRUDE BUSTER
JUJU LEGEND
TECMO WORLD CUP
WANNY WANY WORLD

SUPER FAMICON

TOP RACER
FI EXHAUST HEAT
SOUL BLADER
WONDERBOY
CONTRA SPIRITS

GAMEBOY

PRINCE OF PERSIA
KICK OFF
DAYS OF THUNDER
FIVE VS FIVE
ASTEROIDS

GAME GEAR

ALESTE
NINJA GAIDEN
SONIC
DONALD DUCK
SPACE HARRIER

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ 2 joypad
+ alimentatore
+ 1 gioco
SUPER OFFERTA

ACCESSORI

- JB KING JOYSTICK
- ASCII JOYPAD
- SUPER MAGICOM

GAMEBOY

ACCESSORI

- LIGHT BOY
- CARRY CASE
- GAME BAG
- BATTERY PACK
- ILLUMINATOR
- 4 PL. ADAPTOR

SUPER OFFERTA

GAME GEAR

SUPER OFFERTA

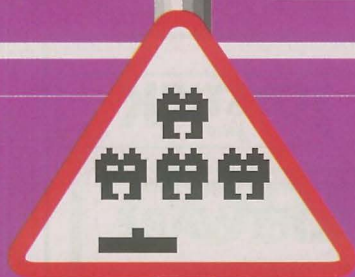
ACCESSORI

- MASTER GEAR CONVERTER
- BIG WINDOW
- BATTERY PACK
- LINK CABLE

JOYSTICK *fun*

La tua oasi del divertimento

Via Lorenteggio, 38 Cap. 20146 Milano
Tel. 02/48952821 - Fax 02/48952819

78

GIOCATORI	1
LIVELLI	5 (per due!)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Sir Arthur, l'ormai arcinoto prode guerriero, stava per sposare la sua dolce principessa quando un malefico diavoletto apparve dal nulla e rapì la povera ragazza; sarai all'altezza del compito che ti attende? (Altrimenti potresti provare con un paio di tacchi a spillo. NdAlex&VF)

E' incredibile, ma Loki è stato disegnato davvero molto bene anche su un Master System, e non ha perso nemmeno la sua proverbiale cattiveria!

Ormai è passato tanto tempo da quando sua malignità, il Principe delle Tenebre Loki, mandò un suo servo nel regno di Lexet per seminare terrore tra la popolazione e conquistarlo; se ricordate però un prode cavaliere riuscì a sconfiggerlo riportando la pace nelle terre di Lexet e ritrovando il perduto amore, rapito dalle forze del male!

A tre anni dalla battaglia Loki è tornato, questa volta in persona, e ancora una volta il pacifico regno di Sir Arthur viene saccheggiato dai servi del maligno, e l'intera popolazione è posta sotto l'influsso di una tremenda maledizione: tutte le forme di vita esistenti che si trovano nei dintorni del castello vengono infatti paralizzate.

Loki vuole confrontarsi direttamente con colui che un tempo sconfisse il suo esercito, e per motivarlo ad accettare la sfida, oltre ad avere causato scompiglio nel regno, rapisce nuovamente la

Quando aprite un forziere può capitare che si apra una porta che vi conduce nel negozio dell'amico maghetto: qui vedete indicata la vostra condizione attuale... direi che Sir Arthur in questo caso è al massimo!!!

Qui vediamo il nostro prode in balia di un terremoto che lo sballotta a destra e a manca rendendo un po' confusa l'azione!

principessa Tamara.
Infilatosi nella sua vecchia armatura Arturo parte per la seconda volta alla caccia del cattivo attraverso cimiteri, case infuocate, redazioni deserte sino a giungere nei poderi di Loki dove lo attendono prove insuperabili; questa volta però (a differenza di ciò che accade in tutte le altre versioni del gioco!) sarà aiutato da un maghetto che gli permetterà di acquisire, oltre ad armi di ogni genere, armature sempre più potenti sino a quella dorata che possiede poteri magici particolari. Questa infatti permette, una volta venuti a conoscenza del suo potere (e ciò vuol dire che sarete arrivati in fondo al gioco per la prima volta...), di utilizzare l'arma segreta che può uccidere il demonio.
Non è un'impresa facile! Destreggiandosi tra scheletri, pipistrelli di fuoco, morti, etc. dovrete affrontare molti guardiani di fine livello che non sono certo disposti a farvi passare, e per sconfiggerli ci sono strategie precise che è necessario imparare, altrimenti... addio vittoria.
Allora, mi raccomando, mettetecela tutta!
Bye, bye.

Gabriele Pasquali

Chi sostiene che gli avvoltoi sono degli animali vigliacchi ha proprio ragione: notate quello sulla sinistra che vi attacca alle spalle.

Sbaglio o questo qui è un po' grosso? Oh, che bello, ne ho uno anche alle spalle!

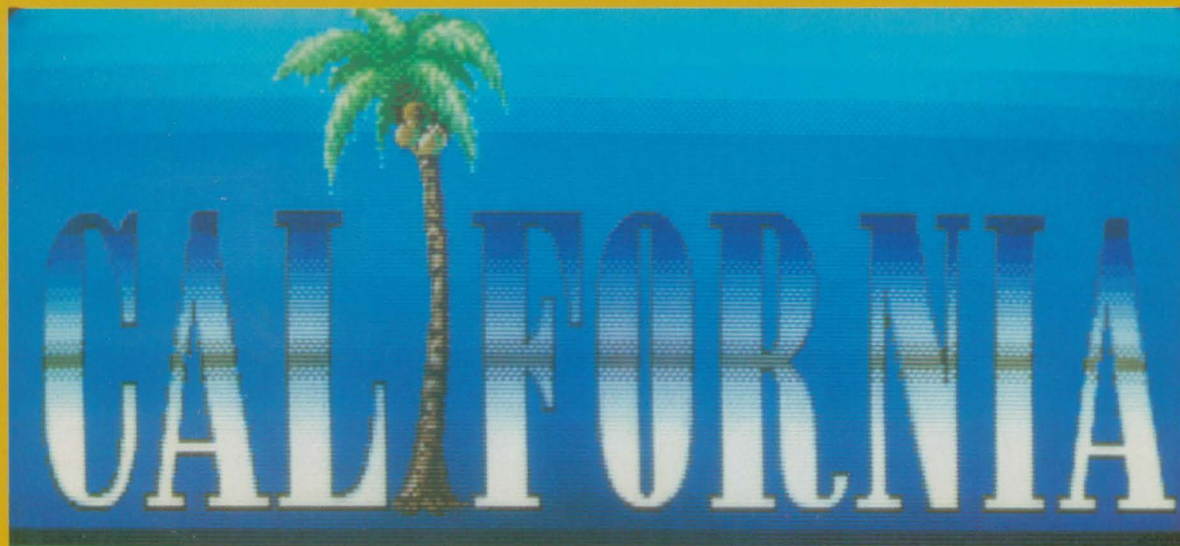
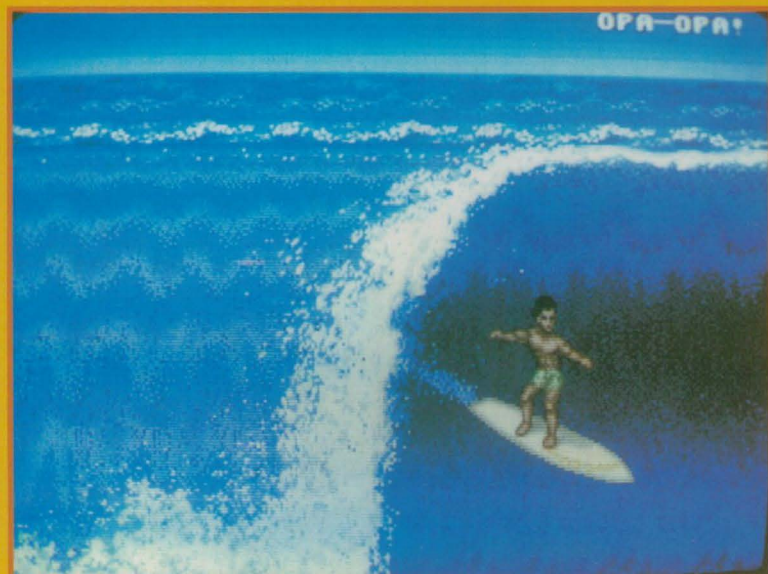
L'armatura rossa vi permetterà di combattere con un po' più di agilità contro questo ormai conosciutissimo mostro di fine livello.

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + La grafica dei fondali è discreta + I soliti sfarfallii e rallentamenti	76
SONORO + Carine le musiche e gli effetti sonori	79
GIOCABILITA' + Abbastanza coinvolgnete l'azione... - ...peccato sia un po' facile da finire!	80
SEGA/CAPCOM	78

83

GIOCATORI	1 o più
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

CALIFORNIA GAMES

Basta! Mi sono stufato! Sarà la quarta volta che mi tocca recensire California Games! Beh, sapete cosa vi dico? Andatevi a rileggere il numero del mese scorso e quindi adocchiate il punteggio a fine pagina, io me ne vado! Hey, un momento, Alex, ti prego, metti via quell'accetta! Stavo solo scherzandoooo!

Che dire di California Games? Potrei a lungo parlare della storia di questo mitico videogioco, ma sono sicuro che molti di voi si annoierebbero, quindi lo faccio lo stesso: dunque, California Games è stato forse il gioco sportivo targato Epyx (i possessori di Commodore 64 sicuramente se la ricorderanno, NdD) che ha riscontrato più successo fra gli utenti di computer. Il suo sostanziale successo era quello di cimentare il giocatore in un sacco di sport nuovi e che nessuno (almeno allora) aveva mai visto, quali l'halfpipe, il surf, la BMX, il Foot Bag eccetera.

Decisamente Dave e Gabriele quando vogliono fare le cose difficili ci riescono molto bene: guardate che numeri! Guardate come volteggiano! E dovreste averli visti anche ieri sera all'ospedale...

Wow! Non c'è niente di meglio che un po' di surf per rimetterti a nuovo la mattina presto (a parte un po' di te al limone numero uno)

Tuttavia, pur presentando delle discipline così nuove, California Games rimaneva molto simile ai

Una bella pattinata di fianco alla spiaggia è quello che ci vuole per risollevare il morale.

precedenti giochi Epyx che avevano fatto la storia, e cioè Summer e Winter Games. Ciò significava che era possibile gareggiare anche con diversi avversari umani. Ovviamente, chi totalizzava più punti era il vincitore del gioco.
Beh, questo gioco, dato l'enorme successo riscontrato, è stato convertito anche per le varie console (Lynx, NES, MS, MD).

Quindi anche i possessori della macchina a 16 bit della Sega, che rimpiangevano tanto i tempi del C64 potranno esaltarsi con questa conversione.
In questa versione, il gioco è stato migliorato nella grafica, nel sonoro e a volte nella giocabilità. Tuttavia una delle discipline presenti nella versione per computer è stata eliminata. Troveremo infatti l'Halfpipe, e cioè la rampa per gli skate, il Foot Bag, e cioè quello che fanno gli adolescenti americani quando sono interrogati, il miticissimo Surf, che non ha neanche bisogno di presentazioni, il pattinaggio, ovvero una corsa a ostacoli verso la morte e infine la corsa in bicicletta (e più precisamente su BMX) in un'apposita pista veramente "cattiva". Come potete vedere le discipline sono cinque anziché sei. Ma allora cosa manca? Beh, ve lo dico io: manca il Flying Disk, per gli amici il fresbee, ma vi assicuro che non ne ho affatto sentito la mancanza (questa parte del gioco non mi è mai piaciuta! NdD).
Ma sarà venuto bene o no? Beh, è un po' difficile rispondere a questa domanda: il gioco infatti presenta dei tocchi di classe qua e là, ma a volte mi fa rimpiangere la versione Lynx. Infatti, mentre alcune parti sono realizzate veramente bene, soprattutto il Foot Bag e l'Halfpipe, ce ne sono altre invece che non mi hanno particolarmente esaltato. Sto parlando in particolare del Surf e della BMX, che potevano essere realizzati un tantino meglio!
Va beh, tutto sommato CG resta sempre un buon gioco, consigliato a tutti gli sportivi e agli amanti della California.

Dave

Ma Dave e Gabry più che pronti a prendere a calci le rispettive palline... di sabbia!

Certo che in California se la complicano un bel po' la vita. Io volevo solamente farmi un giretto in bici e mi ritrovo a saltare, girare, fare capriole... E voi questo lo chiamate divertimento?

Finalmente un po' di surf! Non c'è niente di meglio per finire una giornata così intensa e mettersi a letto completamente rilassati.

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Molto bella nei fondali + Gli sprite sono ben animati	87
SONORO + Allegre musichette vi accompagneranno durante il gioco	85
GIOCABILITA' + Alcune specialità sono veramente divertenti - Altre un po' meno	80
SEGA/EPIX Grazie a Computerland & Micromania	83

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →

HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!

prezzi IVA inclusa — **VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA**

MEGADRIVE

HARDWARE

Megadrive PAL....Lit. 295.000
Megadrive SCART....Lit. 288.000
Joystick Pro-1....Lit. 43.000
Joystick Pro-2 Joypad....Lit. 30.000
Power Pad....Lit. 29.000
Turbo Pad....Lit. 36.000

Game Adaptor
Genesis-Megadrive....Lit. 16.500

SOFTWARE

Battle Mania....Lit. 106.000
Steel Empire....Lit. 128.000
Toe Jam and Earl....Lit. 99.000
Shinin Force....Lit. 136.000
Storm Lord....Lit. 99.000
Turbo out run....Lit. 94.000
Shadow of the Beast....Lit. 137.000
Pso Blade....Lit. 46.000
Granada....Lit. 46.000
Junction....Lit. 59.000
Monster Lair (wonderboy 3) Lit. 48.000
Mega Panel....Lit. 65.000
Burning Force....Lit. 76.000
Strider....Lit. 75.000
USA Superbasketball....Lit. 89.000
Air Diver....Lit. 99.000
Phelios....Lit. 59.000
Darius II....Lit. 82.000
Dangerous Seed....Lit. 76.000
Saint Sword....Lit. 68.000
Hard Driving....Lit. 99.000
Monster Hunter....Lit. 73.000
Gynoug....Lit. 92.000
Aero Blasters....Lit. 102.000
Joe Montana Football....Lit. 92.000
Kageki....Lit. 92.000
Wadona Forest....Lit. 76.000
Jewel Master....Lit. 67.000
Fire Mustang....Lit. 69.000
Marvel Land....Lit. 92.000
Battle of Axis....Lit. 63.000
Galaxy Force II....Lit. 104.000
Master of Weapons....Lit. 67.000
Master of Monsters....Lit. 68.000
Ju Ju LEGEND....Lit. 107.000
WANJ WANI WORLD....Lit. 109.000
Rambo III....Lit. 89.000
Sonic the Edgehog....Lit. 89.000
Altered Beast....Lit. 43.000
Arrow Flash....Lit. 43.000
Atomic Robokid....Lit. 39.000
Battle Golfer....Lit. 35.000
Bonanza Brothers....Lit. 79.000
Crack Down....Lit. 57.000
Ghouls'n'Ghost....Lit. 89.000
Darwin 4081....Lit. 36.000
Dick Tracy....Lit. 62.000
DONALD DUCK....Lit. 99.000
Double Dragon II....Lit. 136.000
Fantasia....Lit. 89.000
F1 Circus....Lit. 107.000
F1 Gran Prix....Lit. 127.000
Final Blow....Lit. 99.000
Hell Fire....Lit. 45.000
Midnight Resistance....Lit. 105.000
Out Run....Lit. 65.000
Populus....Lit. 69.000
SpiderMan....Lit. 66.000
Super Hangon....Lit. 75.000
Super Master golf....Lit. 79.000
Undeadline....Lit. 140.000
Whip Rush....Lit. 34.000
Word Cup Soccer....Lit. 75.000
X D R....Lit. 39.000
Ice Hockey....Lit. 105.000
James Pond....Lit. 86.000
Madden Football II....Lit. 108.000
Valis III....-USA-....Lit. 144.000
Turricane....-USA-....Lit. 95.000
Mike Dikta Football -USA-..Lit. 95.000
Speedball II....-USA-..Lit. 125.000
Back To Future III...-USA-..Lit. 122.000
Two Crudes Dudes.-USA-..Lit. 115.000
Fire Shark....-USA-....Lit. 115.000
Jesse Ventura Wrestling....Lit. 134.000
PGA Tour Golf....-USA-..Lit. 139.000
Faery Tales Adv.....-USA-..Lit. 89.000
Immortal....-USA-..Lit. 139.000
Buck Rogers....-USA-..Lit. 149.000
Warriors of Rome..-USA-..Lit. 149.000
Raiden....-USA-...Lit. 142.000
Heavy Nova....-USA-...Lit. 142.000
Gain Ground....-USA-...Lit. 127.000
Dinoland....-USA-...Lit. 127.000
Y' S3....-USA-....Lit. 149.000
Eswat....-USA-....Lit. 86.000
Tommy Lasorda Baseball..Lit. 149.000
Pat Riley Basket....-USA-..Lit. 98.000
World Champ Soccer.-US.Lit. 91.000
Fantasy Star II...-USA-....Lit. 160.000
Fantasy Star III..-USA-....Lit. 160.000
Hoerzog Zwei....-USA-....Lit. 99.000
Street of Rage...-USA-....Lit. 130.000
Mercs....-USA-....Lit. 145.000
Golden Axe II....-USA-....Lit. 129.000
Mario Lemieux Hockey.....Lit. 129.000
Batman....-USA-....Lit. 129.000
RBI Baseball III...-USA-....Lit. 129.000
Pit Fighter....-USA-....Lit. 129.000
War Song....-USA-....Lit. 135.000
Arcus Odissey...-USA-....Lit. 149.000
ACTION REPLAY MD.Lit. 120.000

MEGA CD con 2 games..Lit. 799.000
NEO GEO....Lit. 699.000
GAME GEAR....Lit. 295.000
disponibili inoltre TUTTO il software per NEO GEO a partire da L. 243.000 per GAME GEAR da Lit. 45.000 per MEGA CD da Lit. 120.000
Novita' in arrivo ogni settimana!!!!!!! direttamente da U.S.A. e GIAPPONE.
Collegamento gratuito alla B B S per un continuo aggiornamento sulle novita' in uscita.

GAME BOY

HARDWARE

Gameboy....Lit. 155.000
Light Boy....Lit. 39.000
Case Boy....Lit. 33.000
Adattatore 220 Lit. 24.000
Kit pulizia....Lit. 19.000
Kit 4 giocatori....Lit. 55.000
Wide Boy....Lit. 35.000
Game Bag....Lit. 12.000
sound booster....Lit. 39.000
Carry all....Lit. 22.000

SOFTWARE

Bo Jackson Fball..Lit. 69.000
Megaman....Lit. 61.000
Castlevania II....Lit. 59.000
Marble Madness..Lit. 62.000
Startrek 25th Ann.Lit. 72.000
Spiderman....Lit. 59.000
Ninja Boy....Lit. 72.000
Tom & Jerry....Lit. 59.000
NFL Football....Lit. 55.000
Ninja Turtles II....Lit. 65.000
Paperboy II....Lit. 62.000
Addams Family...Lit. 59.000
Rubble Saver II...Lit. 59.000
Hudson Hawk....Lit. 57.000
Super Str.BasketLit. 57.000
Pro Soccer....Lit. 59.000
Captain TsubasaLit. 62.000
Batman return....Lit. 59.000
Snowbrothers....Lit. 59.000
Sagaya....Lit. 59.000
Mario & Yossi....Lit. 62.000
Mickey D.Chase Lit. 59.000
Atomic Punk....Lit. 59.000
NBA Challenge...Lit. 59.000
Navy Seal....Lit. 59.000
Turricane....Lit. 69.000
Roger Rabbit....Lit. 59.000
Jordan vs Bird....Lit. 59.000
Soccer Mania....Lit. 59.000
Ninja Turtles....Lit. 59.000
Paperboy....Lit. 59.000
Amazing Peng...Lit. 59.000
Mini Boomer....Lit. 56.000
Wonderboy II....Lit. 59.000
Robocop II....Lit. 57.000
Wacky Race....Lit. 59.000
Chibi Maruko....Lit. 59.000
Little Master II...Lit. 74.000
Hook....Lit. 56.000
F1 Hero....Lit. 59.000
Jankeman....Lit. 59.000
Metroid II....Lit. 62.000

e tanti altri!!! telefonate e richiedete il catalogo completo ai numeri: 051-343.504 o 051-343.362

SUPER FAMICOM

HARDWARE

S.Famicom Pal.....Lit. 480.000
Adattatore S-Nes.Lit. 28.000
Cavo Stereo....Lit. 34.000
Ascii Joypad....Lit. 69.000
S.Famicom Scart Lit. 480.000
Cavo RGB....Lit. 38.000
JB King Joystick.Lit. 149.000
Hori CommanderLit. 69.000

SOFTWARE

Super Wagyan Land..Lit. 170.000
Pro Football....Lit. 170.000
Sim Earth....Lit. 175.000
Area 88....Lit. 155.000
Monkey Jiro....Lit. 155.000
Zelda....Lit. 179.000
Soul Blader....Lit. 170.000
Populus....Lit. 155.000
Pilot Wing....Lit. 149.000
Big Run....Lit. 150.000
Y'III....Lit. 155.000
Actraisers....Lit. 119.000
Dracula....Lit. 170.000
Goemon....Lit. 170.000
Super EDF....Lit. 180.000
Super Format.Soccer Lit. 170.000
Super Mario World....Lit. 185.000
Thunder Spirit....Lit. 185.000
Otogirisou....Lit. 189.000
RPM Racing....Lit. 189.000
Final Fight Guy....Lit. 190.000
STG Strike Gunner...Lit. 190.000
Smash TV....Lit. 180.000
Hat Trick Hero....Lit. 185.000
Family Stadium....Lit. 175.000
Varis....Lit. 212.000
Super Chinese Land..Lit. 170.000
Raiden....Lit. 170.000
Ultra Baseball....Lit. 162.000
Super Tennis....Lit. 159.000
Wonderboy....Lit. 175.000
Lemmings....Lit. 155.000
Contra Spirits....Lit. 175.000
Astrolaisers....Lit. 99.000
Gradius III....Lit. 149.000
Sim City....Lit. 149.000
Gundam F 91....Lit. 155.000
Dimension Force....Lit. 170.000
Final Fight....Lit. 170.000
Super Adv. Island....Lit. 190.000
Super Fire WrestlingLit. 185.000
Sup. Ghouls'n'ghostLit. 165.000
Super R-Type....Lit. 155.000
Super Birdie Rush...Lit. 189.000
Cyber Formula....Lit. 190.000
Xardian....Lit. 189.000
Ranma 1/2....Lit. 189.000
Top Racer....Lit. 175.000
Rushing Beat....Lit. 190.000
Battle Gran Prix....Lit. 190.000
Card Master....Lit. 190.000
Magical Tarrout....Lit. 185.000

Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!

COME ORDINARE:

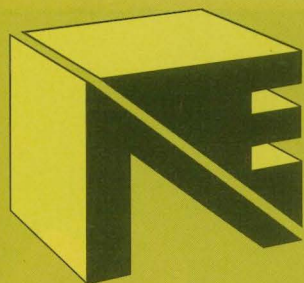
TELEFONO
051-343.504
051-343.362

FAX
051-344.906

POSTA
COMPUTER ONE
VIA VELA 12/2
40138 BOLOGNA

24 ore su 24 in B B S
051-347.736

SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
corriere (pagamento anticipato):a forfait Lit. 40.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO

AMSTRAD

SOFTEL

SOFT center LEADER

nEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

Aperto il Sabato
Chiuso il Lunedì
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Vendita per Corrispondenza in tutta l' Italia. Evasione ordini nelle 24 ore successive.

GIOCHI MEGA DRIVE

Titolo		Prezzo
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	119.000
AEREO BLASER	L.	89.000
AFTER BUNNERII	L.	89.000
AIR DRIVER	L.	89.000
ALEX KIDD: E. CASTLE	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	69.000
ALTERED BEAST *	L.	39.000
ARROW FLASH *	L.	39.000
ART ALIVE	L.	89.000
BATMAN	L.	79.000
BATTLE GOLFER *	L.	39.000
BATTLE MANIA	**TELEFONARE**	
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WRESTLER	L.	129.000
BLOCK OUT	L.	69.000
BONANZA BROTHERS *	L.	49.000
BUDOKAN	L.	99.000
BUK RODGER'S	L.	119.000
BURNING FORCE *	L.	39.000
BUSTERS DOUGLAS	L.	79.000
CALIFORNIA GAMES	L.	119.000
CENTURION	L.	89.000
COLUMNS	L.	89.000
COMMANDO II	L.	89.000
CRACK DOWN *	L.	39.000
CYBER BALL	L.	89.000
DAHNA	L.	109.000
DAIMAKAIMUVA	L.	89.000
DANGEROUS SEED	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081 *	L.	39.000
DECAPATTACK	L.	85.000
DEVIL CRASH	L.	99.000
DICK TRACY *	L.	49.000
DINO LAND	L.	79.000
DJ BOY *	L.	39.000
DONALD DUCK	L.	79.000
DOUBLE DRAGON II	L.	119.000
DYNAMITE DUKE	L.	89.000
E. SWAT *	L.	49.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	109.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
F1 CIRCUS	L.	99.000
F1 GRAND PRIX	L.	109.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	99.000
FANTASIA WALT DISNEY	L.	79.000
FANTASY SOLDIER	L.	109.000
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FIRE SHARK	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAIN GROUND *	L.	39.000
GHOSTBUSTERS *	L.	49.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE I *	L.	49.000
GOLDEN AXE II	L.	89.000
GRANADA *	L.	39.000
GYNOUG	L.	69.000
HARD DRIVIN	L.	89.000
HELLFIRE *	L.	39.000
HERZOG ZWEI *	L.	49.000
HUNTER YOKO	L.	59.000
ICE HOCKEY	L.	99.000
INSECTOR X *	L.	39.000
INTERCEPTOR EFDIS	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	99.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND	L.	79.000

TUTTI I GIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI FUNZIONANO ANCHE SU CONSOLE EUROPEA MEDIANTE ADATTATORE EURO/JAPAN

Titolo		Prezzo
JEWEL MASTER	L.	79.000
JOE MONTANA	L.	89.000
JHON MADDEN	L.	89.000
JUJU LEGEND	L.	89.000
K.O. BOX	L.	79.000
KINGS BOUNTY	L.	89.000
KLAX	L.	79.000
LAKERS Vs CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	79.000
LEGEND OF NINJA BURAI	L.	99.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000
LEYNOS *	L.	39.000
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT *	L.	39.000
MARBLE MADNESS	L.	109.000
MERCS II	L.	99.000
MERCS	L.	89.000
MICKEY MOUSE	L.	69.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L.	99.000
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	L.	79.000
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	L.	79.000
OUT RUN *	L.	49.000
PACMANIA	L.	99.000
PAPER BOY	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS *	L.	39.000
PITFIGHTER	**L.**	**99.000**
POPOLOUS	L.	79.000
QUACK SHOT	L.	79.000
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
RENT A HERO	L.	89.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	99.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD RUSH	L.	99.000
ROBOCOD	L.	99.000
ROLLING THUN 2	L.	109.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. AIR WOLF	L.	89.000
S. SHINOBI	L.	79.000
S. TENNIS	**TELEFONARE**	
SD VARIS	L.	99.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEST	**L.**	**119.000**
SHANGAI III	L.	99.000
SHININIG FORCE	**TELEFONARE**	
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SONIC	L.	69.000
SPACE ARRIER II	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SPIDERMAN	L.	69.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFLIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE	**TELEFONARE**	
STORM LORD	**L.**	**99.000**
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	119.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER HYDLIDE	L.	79.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	79.000
SUPER REAL BASKETBALL	L.	79.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	L.	89.000
SWORD OF VERMILLION	L.	109.000
T. BEAST WARRIOR	L.	129.000

OFFERTA: PER CHI ACQUISTA 3 CARTUCCE A SCELTA, SCONTO 10% SU TUTTE TRE

Titolo		Prezzo
T. PRO WRESTLING	**TELEFONARE**	
TAIHEKI	L.	119.000
TARGHAN	L.	69.000
TASK FORCE AIR	L.	119.000
TECNHO COP	L.	119.000
TETRIS	L.	69.000
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDERFORCE II	L.	69.000
THUNDERFORCE III	L.	189.000
TOM SAM & ERALD	**L.**	**99.000**
TOKI	L.	99.000
TOMMY LA SORDA	L.	99.000
TURBO OUTRUN	**TELEFONARE**	
TRAMPOLINE TERR	L.	79.000
TRUXTON	L.	69.000
TURRICAN	L.	89.000
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	109.000
VERVTEX	L.	59.000
WANI WANT WORLD	L.	89.000
WAR SONG	L.	119.000
WHIPE RUSH	L.	39.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY II LAND	L.	89.000
WONDER BOY IN M. LAND	L.	89.000
WORDNER FOREST *	L.	49.000
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WRESTLE WAR	L.	79.000
X.D.R. *	L.	39.000
Y'S III	L.	119.000
ZANY GOLF	L.	49.000
ZERO WING	L.	79.000
ZOOM *	L.	39.000

(*) In offerta speciale fino ad esaurimento scorte!!

IN NERETTO TUTTE LE ULTIME NOVITÀ, DISPONIBILI SUBITO!

NOVITÀ SUPERFAMICOM

Titolo	Genere
SUPER BIRDIE RUSH	SPORT
OTOGIRISOU	ADVENTURE
CYBER FORMULA	RACE
RPM RACING	RACE
XARDIAN	ACTION
FINAL FIGHT GUY	ACTION
RANMA 1/2	ACTION
SMASH TV	ACTION/SHOOTING
STG STRIKE GUNNER	SHOOTING
TOP RACER	RACE
RUSHING BEAT	ACTION
HAT TRICK HERO	SOCCER
BATTLE GRAN PRIX	RACE
FAMILY BUTADIAM	BASEBALL
CARD MASTER	RULE PLAY
VARIS	ACTION
MAGICAL TARROUT	ACTION
LAST FIGHTER TWIN	FIGHTING ACTION

NOVITÀ GAMEBOY

Titolo	Genere
RUBBLE SAVER 2	ACTION
WONDER BOY II	ACTION
HUDSON HAWK	ACTION
ROBO COP 2	ACTION
SUPER STREET BASKET	SPORT
WACKY RACES	ACTION
PRO SOCCER	SPORT
CHIBIMARUKO	ACTION
CAPTAIN TSUBASA	SIMULATION
LITTLE MASTER 2	SIMULATION
BATMAN RETURN	ACTION
HOOK	ACTION
ASTEROIDS	ACTION
BURGER TIME	ACTION
KICK OFF II	SPORT

CHIP &

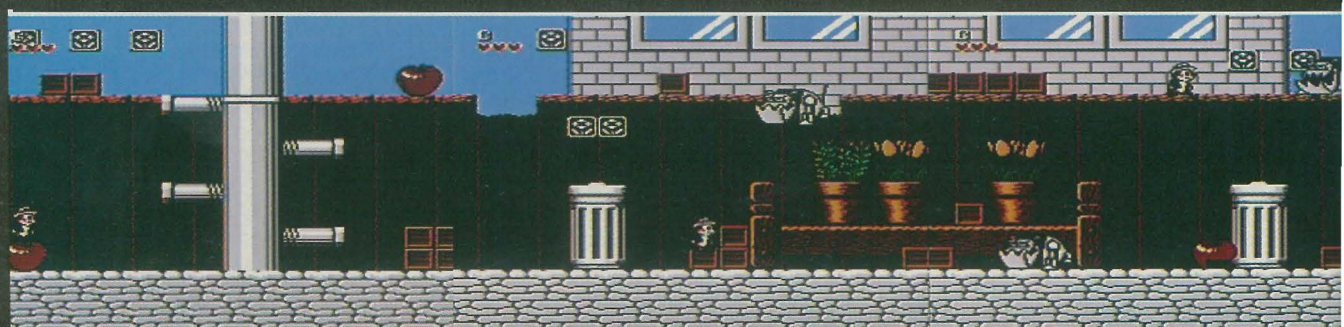
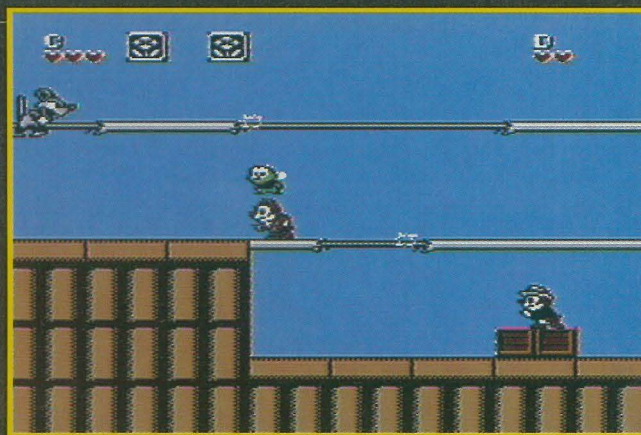
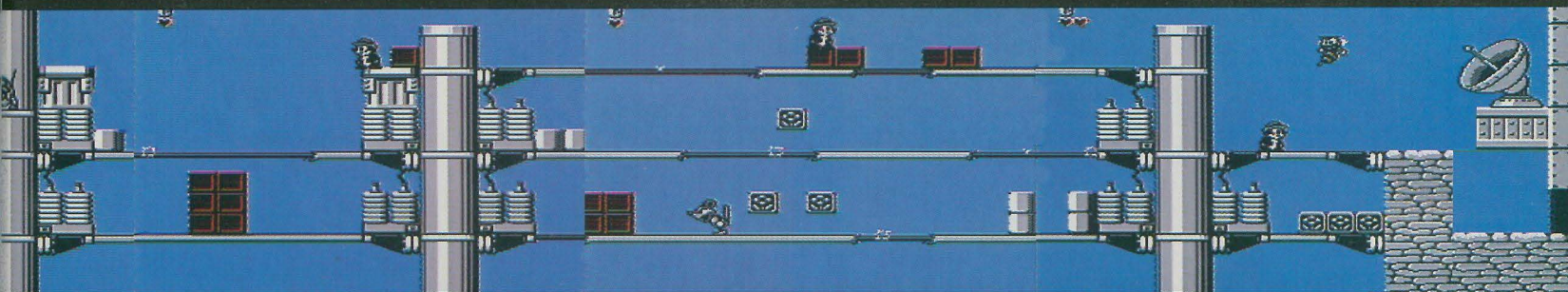
GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Dopo averci proposto i vari Topolino, Paperino, Asterix e Opa Opa (che non è un personaggio dei fumetti ma non me ne venivano in mente altri), poteva mancare il gioco basato sui mitici Cip e Ciop?

amica Mandy pensa di aver perso il suo gattino, ma non sa invece che l'adorabile bestiola è un valente scienzia-

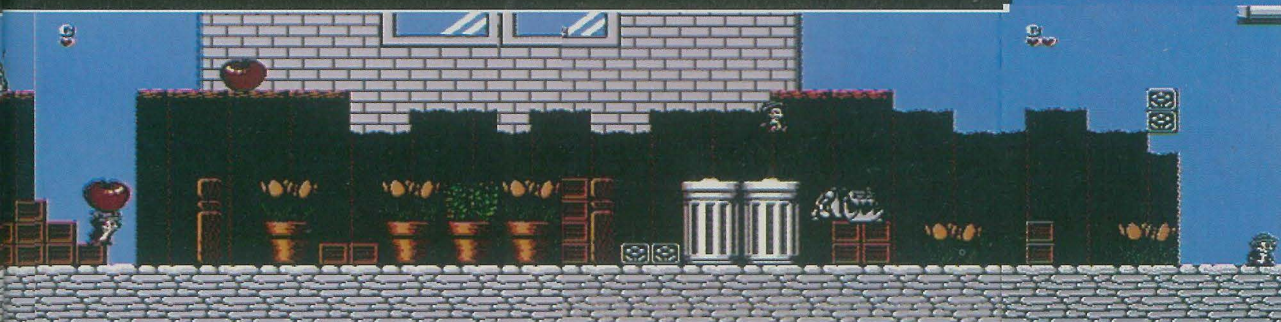
Mi servivano proprio un po' di vermi per la prossima battuta di pesca...

Avete mai pensato di lasciar perdere la carriera di supereroe?

Veramente sì, dato che ancora non si son visti i vari Yogi, Road Runner, Wyle E. Coyote e così via, ma dato che l'hanno fatto ne parliamo volentieri. La vostra to e che è stato rapito dal solito cattivissimo che ha intenzione di utilizzarlo nei suoi laboratori di ricerca per costringerlo a costruire armi terribili con cui minacciare il mondo intero. Ovviamente voi (nei panni dei due simpatici scoiattoli) siete i soli a conoscenza del fatto e siete i soli che possono tentare di fare qualcosa per liberarli. I laboratori del vostro carissimo nemico si trovano molto lontano dalla vostra abitazione, e dovrete affrontare diversi e sempre più micidiali pericoli che saranno personificati da cattivissimi e striscianti vermi, cani robotizzati, topi scatenati e ogni sorta di creatura che sia lecito attendersi nello

DALE

Ma chi ha istallato questi cavi elettrici non ha mai guardato gli spot televisivi dell'ENEL?

gersi della storia di un fumetto. I nostri due amici non saranno, comunque, indifesi. Disseminate per tutti i paesaggi che incontreranno, una immensa quantità di casse di legno si adatterà benissimo a diventare una fonte pressoché inesauribile di letali armi da scagliare giusto in fronte agli avversari. Nascoste sotto le suddette casse si celano numerosi bonus dalle molteplici funzioni. Ogni tanto, colpendo con delle casse i punti giusti, scaturiscono dal nulla delle stelline dai colori cangianti: questi simpatici astri svolazzanti vi regaleranno una vita in più al loro tocco.
Aggiungete al quadro totale della situazione che si può giocare in contemporanea con un vostro amico, che il sonoro è ben fatto, che la grafica raggiunge dei livelli decisamente validi e che tutto ciò che si muove sullo schermo lo fa in modo fluido e veloce (anche se non senza qualche sfarfallio), e vi renderete conto che il tutto si fa piuttosto interessante.
Ovviamente non ci sono solo pregi in questo programma.
La struttura di gioco è piuttosto datata, visto che tutti noi abbiamo già giocato a qualche clone di Super Mario Bros, e il livello di difficoltà è settato in maniera piuttosto strana (il primo livello è molto più difficile del secondo). Per il resto non c'è nulla da dire. Un prodotto tecnicamente molto interessante ma che non offre nulla di estremamente nuovo.

JH

Non chiedetemi cosa rappresenta, proprio non sono riuscito a capirlo, ma è piuttosto cattivo.

Prendetevi un "break" e ordinate una bella orzata.

NES

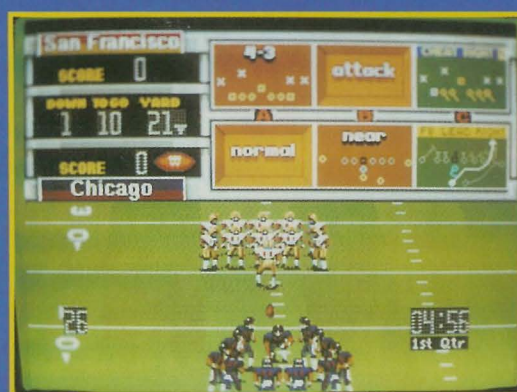
GRAFICA + Molto curata nelle animazioni + Molto ben fatta la definizione	87
SONORO + Gli effetti sonori sono standard + Giocare con i jingle in sottofondo è carino	76
GIOCABILITA' + Piuttosto immediato il sistema di controllo - Strano settaggio della difficoltà	80
CAPCOM	77

90

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4 (tempo)

JOHN M FOOTBA

Pronto, telefono amico?
Certo, dica.
Non ho più motivi per vivere, vorrei suicidarmi.
No, non lo fare; se vuoi ho io una soluzione al tuo problema, posso darti un motivo per vivere!
Davvero?
Certo!!! Diventa anche tu un "linebacker", la comunità ha bisogno di te!
Ma non so se ho il fisico adatto.
Mah, tanto hai deciso di suicidarti.
Ok, mi hai convinto, vado subito a propormi. Click.

Ecco, dunque... Beh, prima diamo un'occhiata al tipo di schema che sceglie il computer, poi cerchiamo di imparare...

Ed eccoci a parlare dell'ennesimo gioco di football americano per questa macchina. Ma quanti di voi hanno idea di quale sia lo scopo fondamentale di questo bello sport? Uhm, pochini temo, e quindi benvenuti alla prima puntata di "il football americano questo sconosciuto..." Come avrete già avuto modo di constatare, le partite di Football si disputano tra squadre composte di undici giocatori in campo (lungo 100 yard e largo la metà) e di un numero spropositato di giocatori di riserva. Il gioco inizia con la squadra di casa che calcia il pallone verso l'area di meta avversaria (una sorta di palla a centro del nostro calcio giocata al contrario) dove i giocatori ospiti la ricevono e cercano di correre verso la zona di meta che si trova davanti a loro. Appena il giocatore portatore di palla viene "placcato" (ovvero messo a terra) inizia il gioco vero e proprio.

Tutte quelle piccole linee che delimitano il campo da football non hanno uno scopo puramente decorativo, ma servono a segnare con una certa precisione la suddivisione in yard del campo. Lo scopo di una squadra è quello di portare il pallone nella zona di meta avversaria e, per farlo, ha a disposizione tutti i tentativi che vuole con le limitazioni di una sola condizione e del tempo. Sul limite di tempo non c'è molto da dire, la durata della partita è suddivisa in quattro tempi di un quarto d'ora ciascuno, e quando finisce il tempo termina la partita; in compenso si può dire molto

Ecco qui immortalato un ritorno di punt del sottoscritto (Alex) di ben 94 yard con conseguente touch-down!

Down!... Set!... RED 28! RED 28!... Hot... HOT!

Uhm... Spero proprio di aver riposto l'ombrello nel cofano dell'armatura, perché qui sembra proprio che ne avrò bisogno...

sull'altra limitazione.
La condizione che le squadre devono rispettare per conservare il possesso della palla è quella di riuscire a percorrere almeno dieci yard in quattro tentativi. Per rendere più chiaro il tutto vi fornirò un esempio.
La squadra dei rossi gioca in casa, contro la squadra dei blu, e batte il kickoff (calcia la palla all'inizio del gioco). Un giocatore dei blu prende la palla e inizia a correre verso la zona di meta dei rossi finché non viene placcato all'altezza delle 25 yard. A questo punto inizia il gioco vero e proprio e la squadra dei blu ha a disposizione quattro tentativi per riuscire a portare la palla oltre la riga delle 35 yard oppure perderà il possesso di palla a toccherà ai rossi attaccare. Purtroppo lo spazio a mia disposizione è terminato, ma non temete: appena possibile riprenderemo il nostro "Il Football americano questo sconosciuto..."

JH

Boom! SACK! Ancora una volta riesco a fermare il QB avversario prima che riesca a sganciare la palla a qualche ricevitore. Secondo down e diciassette yard...

Beh, anche la mia copertura sulle corse non è male! Beccatevi questo placcaggio volante sul running back! (Io sarei quello con i polpacci al vento...)

In John Madden '92 il tempo inclemente non risparmia nessuno: eccoci ad arrancare nella neve. Oh, scivolo, ooooh, ooooh, mammaaaaaa...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + Buone animazioni + Ben definiti gli sprite	91
SONORO + Musiche discrete - Pochi effetti	82
GIOCABILITA' + Decisamente facile iniziare + Difficoltà ben calibrata	92
ECA	90

ALLE OLIMPIADI CON

Tossa de Mar
C O S T A B R A V A

PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO "ALLE OLIMPIADI CON ATARI"

Potrai vincere un soggiorno in Spagna ed essere spettatore alle OLIMPIADI1992. A partire dal 31/1/92 fino al 15/4/92 acquistando unodei seguenti favolosi videogiochi:

ATARI LYNX - ATARI VCS 2600 - ATARI VCS 7800

troverai inserita in ogni confezione la cartolina di partecipazione al grande concorso. Compilala secondo le modalità indicate sul retro della stessa rispondendo esattamente alle domande richieste.

SPEDISCILA ENTRO IL 15/4/92 A:
ATARI ITALIA SPA, VIA BELLINI, 21 - CUSANO MIL. (MI)

Uno splendido concorso che Vi offrirà la possibilità di vincere uno dei 104 viaggi alle **Olimpiadi di Spagna**.

- **26 VINCITORI DEL PRIMO PREMIO** passeranno una settimana a Tossa De Mar - Costa Brava, con prenotazione in Hotel, ed un posto prenotato per uno degli avvenimenti Olimpici.

- **78 VINCITORI EXTRA** vinceranno la stessa vacanza VIP nell'Ottobre 1992, naturalmente senza visita alle Olimpiadi.

AFFRETTATI QUINDI A COMPRARE IL TUO VIDEOGIOCO ATARI E... BUONA FORTUNA!

DOVE ACQUISTARE IL VIDEOGIOCO LYNX IN ITALIA

PIEMONTE

ALESSANDRIA,PROVERA, VIA PIACENZA 2
ALESSANDRIA,GIOCHINGROS SAS,
VIA S. FRANCESCO D'ASSISI 54
ALESSANDRIA,COMPUTER TEMPLE SNC,
C.SO LAMARMORA 33
ASTI,RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA 3
BIELLA,VC,SERENO GALANTINO SAS,
P.ZZA I MAGGIO 1
BIELLA,VC,BABBO NATALE, VIA TRIESTE 55
BIELLA,VC,CAMELOT SAS, VIA P. MICCA 33
BIELLA,VC,SIGEST SRL, VIA TRIESTE 23/B
BRA,CN,BONA DISTRIBUZIONE,
VIA PRINCIPI DI PIEMONTE 4
CHIVASSO,TO,HOBBY MARKET SNC, VIA PO 2/C
CUNEO,ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA 42
DUSINO S. MICHELE,AT,TREMONTI CARLA,
C.SO INDUSTRIA 30
IVREA,TO,FULVIA PAGLIUGHI SNC,
C.SO VERCELLI 254
NICHELINO,TO,CASA DEL PUPO, VIA TORINO 34
PINEROLO,TO,ROGIRO`, P.ZZA BARBIERI 2
RIVOLI,TO,AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA 112
SALUZZO,CN,BOLLATI GIUSEPPE,
P.ZZA CAVOUR 38/4
SUSA,TO,SAYN GIOCHI, VIA ROMA 53
TORINO,ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO 46
TORINO,PLAY GAME SHOP,
VIA CARLO ALBERTO 39/A
TORINO,AUCHAN, C.SO ROMANIA 460
TORINO,TV MIRAFIORI,
C.SO UNIONE SOVIETICA 393
TORINO,AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI 26/C
TORINO,PARADISO DEI BAMBINI SAS,
VIA ANDREA DORIA 8
TORINO,GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO 52/B
TORINO,MAGLIOLA,VIA NICOLA PORPORA 1
TORINO,SOFTEL, VIA NIZZA 45/F
TORINO,MICRONTEL SRL,
C.SO GIULIO CESARE 56 bis
TORINO,ALEX COMPUTER, C.SO FRANCIA 333/4
TORINO,G. RICORDI & C., P.ZZA C.L.N. 251
TORINO,M.P.M. SPA, VIA GUARINI 4
VALENZA PO,AL,CENTRO COM.LE SELEZIONE,
VIA CAIROLI 5
VERCELLI,ELETTRONICA SAS, VIA SCALISSE 5

LOMBARDIA

BERGAMO,CALDARA ANGELO SNC,
VIA PAPA GIOVANNI XXIII 49
BERGAMO,VIDEO IMMAGINE SNC,
VIA CARDUCCI CITTA` MERCATO
BERGAMO,TINTORI ENRICO & C.SNC,
VIA BROSETA 1
BRESCIA,MEGABYTE, C.SO MAGENTA 32/B
BRESCIA,VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI 12/A
BRESCIA,VIDEO HOBBY, VIA UGONI 12/B
BRESCIA,VIGASIO MARIO SPA,
PORTICI ZANARDELLI 3
BRESCIA,,MASTER INFORMATICA,
VIA F.LLI UGONI 10/B
CASSANO D'ADDA,MI,GRAZZINI/4,
CENTRO COMM. L'AGORA`
CINISELLO B.MO,MI,MULTISYSTEM S.A.S.,
VIA ROMA 35
CORBETTA,MI,PENATI SRL,
VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D
CREMA,CR,EL-COM,VIA LIBERO COMUNE 15
CREMONA,CASA DEL GIOCATTOLO,
C.SO MATTEOTTI 100
DESENZANO,BS,MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI 14
GALLARATE,VA,COMPUTERSHOP SNC,
VIA A. DA BRESCIA 2
GALLARATE,VA,GIOCHI GARDEN,
C.SO SEMPIONE 33
GALLARATE,VA,VERGANI VITTORIA,
VIA MANZONI 9
GERENZANO,VA,GRANDI MAGAZ. BOSSI,
VIA G.P. CLERICI 196
GRUMELLO,BG,MEGABYTE, VIA ROMA 61
LECCO,CO,LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO 11
LEGNANO,MI,NEW GAME SNC ,
C.SO GARIBALDI 199
LENTATE SUL SEVESO,MI,PIEMONTI,
VIA NAZIONALE DEI GIOVI 4
MAGENTA,MI,PASSAPAROLA GIOCHI,
P.ZZA GIACOBBE 11
MANTOVA,TENEDINI FRANCO MAGAZ.
C.SO VITT. EMANUELE 110
MANTOVA,MEGABYTE, VIA CALVI 95
MELEGNANO,MI,L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L.,
VIA CASTELLINI 27
MILANO,LUCKY, VIA PASSERONI 2
MILANO,GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI 29
MILANO,GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO 9
MILANO,GRAZZINI/3, VIA PITAGORA 4
MILANO,G. RICORDI & C., VIA BERCHET 2
MILANO,SUPERGAMES, VIA VITRUVIO 3
MILANO,RIVOLA,VIA VITRUVIO 43
MILANO,PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO 1
MILANO,GIOCATTOLI NOE`, VIA MANZONI 40
MILANO,FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO 15
MILANO,CALLIGARO DISTRIBUZIONE,
VIA AMPERE 105
MILANO,TORLASCHI F. SRL, VIA TOLMEZZO 5/1
MILANO,SELECT, P.LE GAMBARA 9
MILANO,GRANDE EMPORIO CAGNONI,
C.SO VERCELLI 38
MILANO,KRAMER ELECTRONIC, VIA KRAMER 19
MILANO,LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA 3
MILANO,B.C.S., VIA MONTEGANI 11
MILANO,ELETTROVOCE BRAHA,
VIA PIER CAPPONI 5
MILANO,VIRGIN RETAIL ITALY, VIA DOGANA 2
MILANO,VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MONZA,MI,BIT 84,VIA ITALIA 4
MONZA,MI,INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI 7
MORNAGO,VA,VANONI, VIA STAZIONE 18
ORZINUOVI,BS,METAL MARK DI GAVAZZONI,
VIA ADUA 45
PALAZZOLO S/O,BS,MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA 11
POMPIANO,BS,IL MAGGIOLINO,
VIA BUONARROTI 41/B
REZZATO,BS,C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
RODENGO SAIANO,BS,COLMARK SPA,
VIA INDUSTRIALE 8
S.ANGELO LODIGIANO,MI,CERRI BATTISTA,
VIA PEROSI 10
S. ANGELO LODIGIANO,MI,FERRARI LUIGI,
VIA MADRE CABRINI 44
S. GIULIANO MIL.SE,MI,VIDEOTEQUE,
VIA TOLSTOI 86/G
SEREGNO,MI,BONSAGLIO SRL,
VIA DELLA REPUBBLICA 200
TIRANO,SO,SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA 8
VARESE,BERNASCONI, VIA SAFFI88
VIMODRONE,MI,MISTER BIT c/o CITTA' MERCATO,
STRADA PADANA SUP. 292

VENETO

ALTE CECCATO,VI,GUERRA COMPUTER,
V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA,VI,ASTER MARKET,
VIA MARINONI 5
BASSANO DEL GRAPPA,VI,CAMONICO
GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI 31
BASSANO DEL GRAPPA,VI,IL NIDO SNC,
VIA CAPITELVECCHIO 40
BASSANO DEL GRAPPA,VI,R.D.E.SNC,
VIA J. DA PONTE 25
BELLUNO,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VITT. VENETO 160/A
CAST. DI GODEGO,TV,BAGGIO SEVERINA,
VIA XXIX APRILE 2/A
CEGGIA,VE,SARTORELLO SPA,
VIA DUCA D'AOSTA 2
ESTE,PD,PIETROGRANDE, VIA MULINI 4
ESTE,PD,ELECTROSYSTEM di Rando Andrea,
VIA C. BATTISTI 21
FELTRE,BL,GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI 10
LEGNAGO,VR,ZANON DI ISALBERTI E.,
VIA BEZZECCA 3
LEGNAGO,VR,FERRARIN, VIA DE MASSARI 10
MALO,VI,COVE ARL, VIA COPERNICO 19
MESTRE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA BISSUOLA 20/A
MESTRE,VE,SME, VIA TORINO 101
MESTRE,VE,MESTRE DIFFUSIONE SAS,
VIA A. COSTA 11/B
PADOVA,FRIGOBERETTA,VIA S. LUCIA 25
PADOVA,TESTI GIOCATTOLI, VIA S.LUCIA 11
PADOVA,COMPUMANIA SNC,
VIA CARLO LEONI 32
PADOVA,COMPUTER POINT, VIA ROMA 63
PADOVA,ITALTECNICA SNC, VIA GIOTTO 39/43
PADOVA,ZELLA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI 31/A
PADOVA,ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI 99
PADOVA,NEW SPADA JET [ZATTARIN SPA],
VIA T. ASPETTI 168
PIOVE DI SACCO,PD,VITALIANI E FRISON,
VIA ROMA 46
PORTOGRUARO,VE,SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO,VI,ELECTRONIC STAR,
VIA BESSICA 85
ROVIGO,ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE 4
RUBANO,PD,EUROMARKET,
VIA DELLA PROVVIDENZA 212
S. DONA` DI PIAVE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA C. BATTISTI 53
S. GIOVANNI LUPATOTO,VR,CASA DEL BAMBINO,
VIA CA' NOVA ZAMPIERI
S. GIUSTINA BELL.SE,BL,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VOLPERE 20
S. MARIA DI SALA,VE,CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO,VI,CASAROTTO SNC, VIA SS. TRINITA` 35
SPRESIANO,TV,TK SRL, VIA GALVANI 1
SUSEGANA,TV,SME, VIA CONEGLIANO 57
TAGLIO DI PO,RO,G.M. DI MORETTO,
VIA MILITE IGNOTO 3
TREVISO,AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE 15
TREVISO,GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN 6
UDINE,CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA 15/A
VENEZIA,CAPUTO SNC, SAN MARCO 5193
VENEZIA,BARERA, SAN MARCO 49/48
VERONA,MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO 10/11
VERONA,CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO 47
VERONA,PERSONAL WARE,
VIC. VOLTO SAN LUCA 6
VERONA,LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA 2
VERONA,NASTROTECA 2000,
VIA VASCO DE GAMA 14
VERONA,TELESTORE 2 SRL, VIA PERSEO 3
VICENZA,ZATTARIN SPA, V.LE VERONA 79/81
VICENZA,ZUCCATO SRL,C.SO PALLADIO 78
VILLAFRANCA,VR,MA.BE. SAS,
VIA MESSIDAGLIA 130

FRIULI V.G.

PORDENONE,FRIGOBERETTA,
C.SO VITT. EMANUELE 14
TRIESTE,CENTERCASA, VIA C. BATTISTI 29
TRIESTE,VIDEOLANDGAMES DI SPARTA` R.,
VIA RISMONDO 4
ZOPPOLA,PN,SME, VIA UDINE 28

TRENTINO A.A.

BOLZANO,MACROMAT, VIA MUSEO 45
BRUNICO,BZ,RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE 70
CLES,TN,TRADING OFFICE SNC,
VIA IV NOVEMBRE 23
GARDOLO,TN,MUSIC CENTER,
VIA SOPRASASSO 32/4
MERANO,BZ,KONTSCHIEDER ERICH,
VIA PORTICI 313
ROVERETO,TN,LA DISCOTECA, VIA TARTAROTTI 48

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA MURRI 73/75
BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA LOMBARDI 43
BOLOGNA,LELA, VIA COSTA 38/D
BOLOGNA,T.L.B. DI GHERARDI,
VIA OBERDAN 29
BOLOGNA,CARTOL. PORTANOVA SAS,
VIA PORTANOVA 18/9
BOLOGNA,EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI 13/2
CARPI,MO,BAMBOLIFICIOCARPIGIANO, V.LE FASSI 3
CARPI,MO,AL PAESE DEI BALOCCHI,
C.SO CABASSI 28
CESENA,FO,EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI 5
DOGANA S. MARINO,,S. MARINO INFORMATICA,
VIA 3 SETTEMBRE 113
FAENZA,RA,ARGNANI SAS,
P.ZZA DELLA LIBERTA` 5/A
FERRARA,GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO 90
FERRARA,BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR 85
FIDENZA,PR,PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR 32
FORLI`,FO,TUTTO PER IL BIMBO,
VIA G. REGNOLI 15
FORLI`,CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA 30
FORLI`,MARCO POLO SNC, V.LE ROMA 171
LUGO,RA,MONTANARI ILLARIO,
L.GO CALDERONI s.n.
LUGO DI RAVENNA,RA,BRISTOL,
VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE 19
MODENA,ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI 20
MODENA,ORSA MAGGIORE C.
COMM.LE "I PORTALI", V.LE DELLO SPORT 50
MODENA,CIRCUS, VIA S. EUFEMIA62
MODENA,REGGIANI GIORGIO,
VIA EMILIA EST 293
PARMA,ZANICHELLI, VIA A. SAFFI 78/B
PARMA,CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA,DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO 23
PARMA,LE COSE PIU`, VIA S. LEONARDO 54/C
PARMA,LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR 17
PARMA,REGINALDA, VIA ABBEVERATOIA 19
PARMA,PINOCCHIO GIOCATTOLI,
VIA FARINI 16/A
PARMA,RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI 59
RIMINI,FO,EASY COMPUTER SNC,
VIA LAGOMAGGIO 50/A
RIMINI,FO,MASTRO GEPPETTO,
VIA SIGISMONDO 5/7
RIMINI,FO,GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA 3
S. LAZZARO DI SAVENA,BO,ZACCARELLI GIORGIO,
VIA EMILIA 80
SORBOLO,PR,CABRINI IVO, VIA GRAMSCI 58

LIGURIA

BOLZANETO,GE,MARTINELLI NARA,
VIA C. RETA 7/9
GENOVA,LA FATA DEI BAMBINI, GALL. MAZZINI 35
GENOVA,ABM COMPUTER SRL,
P.ZZA DE FERRARI 24/R
GENOVA,LA BEFANA DI BACCANTI,
VIA ASSAROTTI 2
GENOVA,IL BALILLA, VIA F. APRILE 112
GENOVA,CENTRO GIOCO EDUCATIVO,
C.SO BUENOS AIRES 3 ROSSO
GENOVA,LOBIANO MARIO,
VIA G. DE PAOLI 27/29
LA SPEZIA,ABRUZZESE, VIA DALMAZIA 20
LA SPEZIA,INGROGIOCA SAS, VIA ROMA 194
SAVONA,BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AGLIANA,PT,CALICE, VIA PANARO
AREZZO,VIERI ELETTRONICA, VIA VITT.-VENETO 68
AULLA,MS,FUMANTI, VIA LUNIGIANA
CAMAIORE,LU,IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE 241/B
CARRARA,MS,CHIARI NANDO, VIA L.GIORGI 2
CARRARA,MS,MONDIAL TOYS PRETINI & C. SNC,
VIA ROMA GALLERIA 15
CASTELNUOVO GARFAGNANA,LU,
TOGNINI G., VIA GARIBALDI 22
FIRENZE,TELEINFORMATICA TOSCANA,
VIA BRONZINO 36
FIRENZE,ACOUSTIC FIDELITY, VIA PISANA 161/R
FIRENZE,CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI 126
FIRENZE,EUROSOFT, VIA DEL ROMITO 1D/R
FIRENZE,F.LLI PAOLI, VIA DATINI 45
FIRENZE,PUNTO SOFT, VIA TORCICODA 1/R
FIRENZE,F.LLI CHERICI SNC, VIA F. BARACCA 2
GROSSETO,CENTRO ELETTRICITA` BARTOLUCCI,
VIA DEI MILLE 3/A
LIDO DI CAMAIORE,LU,IL COMPUTER DI VECOLI
LINA,V.LE COLOMBO 216
LIVORNO,DITTA O. MONDANELLI,
VIA RICASOLI 52
LIVORNO,FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI 19
LUCCA,COMPUTER SHOP, P.ZZA CURTATORE 103
LUCCA,CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO 26
LUCCA,L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI,
P.ZZA DEL SALVATORE 6
MASSA,LORENZETTI F., P.ZZA MERCURIO 26
MASSA,FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI 32
MONTERIGGIONI,SI,ELETTROMERCATO SRL,
VIA TOSCANA 6
MONTIGNOSO,MS,PLAYMASTERS,
VIA INTERCOMUNALE 49
OLMI QUARRATA,PT,GORI R.V., VIA CARDUCCI 14
PISA,ELECTRONIC SERVICE DI MASSARELLI,
VIA VECCHIA TRANVIA 10
PONTASSIEVE,FI,TELERAMA, VIA PRAGA 10
PONTEDERA,PI,ELECTRONIC DREAMS SNC,
VIA DANTE 77
PRATO,FI,VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA 15
SCANDICCI,FI,BELLANTI & C.,
P.ZZA L. DA PALESTRINA 317
SIENA,ETRURIA DI PERINTI,V.LO DELLO SPORTELLO 13
SIENA,VIDEOMOVIE, VIA GARIBALDI 17

MARCHE

ANCONA,ZIBALDONE, VIA GRAZIE 1
CAMERINO,MC,GAZZELLA GINA,
C.SO VITT. EMANUELE 51
FALCONARA M.,AN,MONDO PICCINO SNC,
VIA N. BIXIO 18/A
FANO,PS,ANGELINI,VIA VINCENZO ROSSI 11
FANO,PS,FULIGNI GIOCHI, VIA NOLFI 1/A
FERMO,AP,PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS,
VIA TRENTO NUNZI 72/74
MACERATA,CERQUETELLA PIERINO,
VIA SPALATO 126
PESARO,REAL CICOGNA,VIA BRANCA 69
S. BENEDETTO DEL TRONTO,AP,
IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI s.n.

UMBRIA

DERUTA,PG,REAL.G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO,PG,VALERI RUFFINO,
VIA BENEDETTO CAIROLI 29
PERUGIA,CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA,MEDIA ELECTRONIC IMPORT,
VIA PICCOL PASSO 107
TERNI,STEFANONI ERMINIO,
VIA CRISTOFORO COLOMBO 3

ABRUZZO

L'AQUILA,RICCI BABY SAS, C.SO FEDERICO 213
PESCARA,PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI 25/30
TERAMO,CIFONI DOMENICO, VIA SAVINI 15
VASTO,CH,STEFANO, VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA,LT,GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA 14/A
CASSINO,FR,PETRACCONE, VIA PASCOLI 110
CASSINO,FR,ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO 20
CERVETERI,RM,VIDEO SHOP,
VIA SETTEVENE PAOLO 75
CIAMPINO,RM,COMPUTERTIME,
VIA COL DI LANA 11/15
CISTERNA DI LATINA,LT,S.E.C., VIA APPIA KM 54,3
CIVITAVECCHIA,RM,OTTICA FOTO BRUNO,
C.SO CENTROCELLE 32/A
CIVITAVECCHIA,RM,SAVINI VINCENZA,
C.SO MARCONI 35
FORMIA,LT,LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO 282
FRASCATI,RM,M.R.S., VIA LUCIANO MANARA 5
LADISPOLI,RM,BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA 12
LATINA,ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO 8
LATINA,VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO,RM, MASSIMILIANO E PIETRO
MANCINI SAS, VIA KENNEDY 100
NETTUNO,RM,ELETTRONICA MANCINI,
P.ZZA S. FRANCESCO 13
POMEZIA,RM,GOLDEN COMPUTER SRL,
VIA DANTE ALIGHIERI 74
POMEZIA,RM,COMAB SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI 1
RIETI,TOGNOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO 8
ROMA,METROIMPORT, VIA DONATELLO 37
ROMA,CIUFF-CIUFF, VIA ETRURIA 4/A
ROMA,BABY'S STORE, V.LE XXI APRILE 56
ROMA,CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI 277
ROMA,PRIMI PASSI DI TRANCI ELDA & C. SNC,
VIA BEVAGNA 35/37
ROMA,I MAGAZZINI DEL POPOLO,
VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE 46
ROMA,MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI 7/8
ROMA,MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI 4
ROMA,F.LLI PIER MATTEI & C.SNC, VIA APPIA 423
ROMA,CASA MIA, VIA APPIA NUOVA 146
ROMA,MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA 245
ROMA,SUPERGIOCATTOLI C/O CENTRO COMM.LE
CINECITTA` 2,
ROMA,GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA 424
ROMA,AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS,
VIA A. MARIO 38
ROMA,GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA,
VIA A. MENGHINI 83/5
ROMA,ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,CHOPIN, VIA CHOPIN 27
ROMA,COMPUSHOP, VIA NOMENTANA 265
ROMA,EASY DATA, VIA AMODEO 31/D
ROMA,DISCO POP, VIA G. CAPPONI 11
ROMA,F.LLI FORNACIARI, VIA DEI CASTANI 2/A
ROMA,GIGI WATCH ELETTRONICA,
V.LE IPPOCRATE 25
ROMA,KYNDES, VIA AURELIA 387
ROMA,MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA 33
ROMA,P.A.T.E. 80, VIA TUSCOLANA 489
ROMA,PAOLINI SNC, VIA PALINI 94
ROMA,PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO 6 C
ROMA,R.C.E., P.ZZA DEI GERANI 40/41
ROMA,R.P.M., VIA GIULIA 142
ROMA,SAFO RADIO TV SRL,
VIA APPIA NUOVA 501/505
ROMA,VANGUARD ELETTRONIC,
P.LE PRENESTINO 16/19
ROMA,LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI 7
ROMA,CIMINI ANTON GIULIO,
VIA PRENESTINA 421/A
ROMA,DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA 50
ROMA,GALLERIA TUSCOLANA,
VIA Q. VARO 15/19
ROMA,GIORNI GIOCATTOLI SNC,
VIA M. COLONNA 30/32/34/36
ROMA,P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA 72
ROMA,STYL BABY, VIA TORREVECCHIA 100
ROMA,PCC COMPUTER HOUSE,
VIA CASILINA 283/A
ROMA,ARICO` GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,UNION SHOP SAS,
V.LE REGINA MARGHERITA 9
ROMA,UNION SHOP SAS,
L.GO GIORGIO MACCAGNO 8
ROMA,UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE 188
ROMA,UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA 19
ROMA,TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA 227
ROMA,FOTO FRANK, VIA DEI MILLE 26
ROMA,GEMAR SRL, VIA DI P.TA CAVALLEGGERI 65
ROMA,ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO 1
ROMA,VA.MO. SNC, VIA FIUMINATA 4/6
ROMA,CASA MIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA 12
ROMA,G. RICORDI & C., VIA G. CESARE 88
ROMA,G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO 506
SORA,FR,THE STORE,VIA MATTEOTTI 3
TIVOLI,RM,A.V.C. SHOP SERVICE,
VIA EMPOLITANA 134
TIVOLI,RM,SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO 35
VELLETRI,RM,KEYBIT,VIA PAOLINA 55
VITERBO,CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI 65

CAMPANIA

AVELLINO,EREDI LANZETTA ALBERICO,
VIA CIRCONVALLAZIONE 71/G
AVERSA,CE,IOVINE ANTONIETTA,
VIA COSTANTINOPOLI 21/23
C/MARE DI STABIA,NA,IL REGALO DI SOMMA,
VIA G. COSENZA 145/151
CASORIA,NA,SHASHIN C/O EUROMERCATO
CAMPANIA,STR.COMUNALE S. SALVATORE
GRAGNANO,NA,PRIDAM SNC,
VIA CAPPELLA DEI BISI 31
MERCATO S. SEVERINO,SA,OFFISYSTEM SAS,
VIA ROMA 35
NAPOLI,ODORINO SRL, L.GO LALA 22/AB
NAPOLI,SANTANIELLO SAS,
VIA SANTANNA DEI LOMBARDI 45
NAPOLI,HPE INFORMATICA SNC,
VIA CONSALVO 191
NAPOLI,CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT. 102
NAPOLI,MONDIAL GIOCATTOLI,
VIA DIOCLEZIANO 354
NAPOLI,DARVIN,GALLERIA UMBERTO I 79
NAPOLI,CIAN,GALLERIA VANVITELLI 32
NAPOLI,CASA MIA SAS,VIA F. CILEA 115
NAPOLI,LA GIRANDOLA, VIA NICOLARDI 158/162
NAPOLI,MFC QUAGLIA SPA, CALATA S. MARCO 6
NAPOLI,GERARDI E FORTUNA,
V.LE KENNEDY 103/123
NAPOLI,VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE 16
PORTICI,NA,NUOVA INFORMATICA SHOP SAS,
VIA LIBERTA` 185/191
POSITANO,SA,NUOVA FOTOGRAFIA,
VIA PASITEA 158
QUALIANO,NA,VIDEO CLUB ODEON SOFT SAS,
VIA ROSSELLI 52
S. GIORGIO A CREMANO,NA,TEMA SAS,
VIA VITTORE 153
SALERNO,EREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI 20

PUGLIA

ARADEO,LE,FOTO MARIO,VIA TRIPOLI 41
BARI,CENTRO ATARI R.V.F., C.SO CAVOUR 196
BARI,DISCORAMA, C.SO CAVOUR 99
BARI,DISCORAMA 2, V.LE EINAUDI 17 C.D.E.
BARLETTA,BA,PAN CAL, VIA VITRANI 58
CASAMASSIMA,BA,GLOBO INTERNATIONAL,
BARI CENTRO
CASARANO,LE,DETTALGROSS D'AMICO,VIA POLA 2
CONVERSANO,BA,PUNTO 2000,
VIA S. LORENZO 47
FOGGIA,ALCATI DEMO SYSTEM,
VIA S. LORENZO 23
FOGGIA,ECI COMPUTER,VIA ISONZO 28
GRAVINA DI PUGLIA,BA,COPYPUGLIA,
VIA BARI 42/44
LECCE,MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO 14
MAGLIE,LE,RESTI SALVATORE, VIA OSPEDALE 36
MARTINA FRANCA,TA,LEUCI RAG VINCENZA,
VIA A. FIGHERA 53
SANTERAMO,BA,IDEAL SOFT, C.SO ITALIA 92/94
TARANTO,ELETTROJOLLY, VIA ZARA 75
TARANTO,TECNOBIT, VIA PLATEJA 68/B
TARANTO,MONTERA, VIA CUGINI 49/A
TRIGGIANO,BA,BABY PARK SRL,
TANG. BARI SUD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO,ANCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA,CONDEMI GIUSEPPE,
VIA D. TRIPEPI 71
REGGIO CALABRIA,GIAMBOI VENERA,
VIA ORANGE

SICILIA

CANICATTI`,AG,CURTO PELLE BABY,
VIA MONS. FICARRA s.n.
CATANIA,COMPUTER CENTER SRL,
VIA TOMASELLI 41/B/C
CATANIA,AZETA SRL, VIA CANFORA 140
MESSINA,PETER PAN, VIA XXVII LUGLIO 21
MESSINA,COMPUTER HOUSE MESSINESE,
VIA DEL VESPRO 58
MISTERBIANCO,CT,CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE,
VIA A. MORO 21-23-25
MODICA,RG,CARTOTECNICA MODICA,
VIA SACRO CUORE 110/Q
PALERMO,GALLERIA DEL GIOCATTOLO,
VIA NAPOLI 55
PALERMO,ELECTRON & C.SAS, VIA LINCOLN 197
PALERMO,CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO 20/26
PALERMO,SICI GIUOCA, VIA S. CIRO 23/A
RAGUSA,CENTRO DIDATTICO IBLEO,
VIA ROMA 110/114
TERMINI IMERESE,PA,CASCINO
ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE 24

SARDEGNA

CAGLIARI,SARDA COMPUTING,
V.LE MONASTIR 155
CAGLIARI,REAL TIME, VIA CAVARO 21/B-C
ELMAS,CA,ELMARKET,
VIA DELL'ARMA AZZURRA 32
NUORO,CEN, VIA S. EMILIANO 51
OLBIA,SS,SKEMA ELETTRONICA SNC,
VIA ACQUEDOTTO 31
ORISTANO,ERRE DI DANCARDIO SNC,
VIA E CAMPANELLI 15
SASSARI,D.A.R.C. SNC, C.SO VICO 37
SASSARI,SCARPA ANTONIO, VIA PRUNIZZEDDA 6
TORTOLI`,NU,PORRA` SNC, VIA TEMPIO 10

LAG

MMMmmm... Lagoon... mi sa tanto di vecchio film dell'orrore (chi può dimenticare l'arciobsoleto Monster of the Black Lagoon?), che gioco sarà mai? Ehi, invece è un role play game, ed è pure in americano!

Eccoci qui a scambiare quattro paroline sul mio destino con il caro vecchio saggio Mathias.

Tanto tempo fa, la pacifica terra di Lakeland cadde sotto l'influenza di uno spirito maligno che seminò l'odio tra le genti, e fu distruzione ovunque. Mossisi a compassione, gli Dei discesero sulla terra e sconfissero il demone con la sacra spada di Moon Blade. Nella speranza di riportare la pace a Lakeland, gli Dei lasciarono due neonati; uno era il figlio delle forze della Luce, l'altro il primogenito di quelle oscure degli Inferi. Un vecchio saggio chiamato Mathias fu incaricato di allevare i due infanti insieme, in maniera che i loro diversi, ma equivalenti poteri potessero garantire l'equilibrio delle forze del Bene e del Male (parecchio saggi 'sti Giapponesi, eh?). Purtroppo, nel momento stesso in cui Mathias prese in consegna i due pargoli, si materializzò da una lontana dimensione il malvagio stregone Zerah (vi giuro che i nomi sono proprio quelli, controllate le istruzioni se non mi credete!) che rapì il figlio delle forze oscure, meditando di educarlo per sconfiggere le forze della Luce. Così, mentre Nasir, campione del Bene, fu allevato dal venerabile Mathias, l'altro bimbo crebbe sotto la discutibile tutela di Zerah.

Uhm, è ormai mezz'ora che aspetto e l'autobus non è ancora passato. Forse è meglio che chieda al prossimo passante se questo è veramente il capolinea.

Trascorsero quattordici anni; Nasir, cresciuto vicino al villaggio di Atland, divenne un bel giovane ed esperto spadaccino. Mathias gli aveva insegnato bene.

Un infausto giorno, uno spirito demoniaco si impossessò delle acque da cui dipendeva la ricchezza di Lakeland, causando carestie e malattie. Una folta schiera di presenze infernali approfittò del caos creatosi per infestare l'intera regione. Mathias parlò allora al suo prediletto: "E' in previsione di un giorno come questo che ti ho allevato, Nasir. Devi scoprire quale forza maligna infetta le nostre acque con la sua presenza e riportarle alla loro purezza originaria o la devastazione e la morte si impadroniranno della nostra terra. Questo è il tuo destino!"

E qui finisce l'introduzione americana nel manuale del gioco, che vi ho gentilmente tradotto senza l'aiuto del vocabolario (d'altronde è anche per quest'abilità che sono stato assunto)... Ah, scordavo il tradizionale e notissimo: "Go

Mi scusi, è qui la toilette? Si? Beh, certo è naturale: la toilette è sempre in fondo a sinistra. Vicino al telefono a gettoni.

forth, your quest awaits you!" ("Avanti, la tua avventura ti aspetta!" NdAlex)
La cartuccia in questione ha la pretesa d'essere un classico Role Play Game, ma in realtà trattasi piuttosto di un arcade adventure all'ennesima potenza, o se preferite un rpg per bimbi. Innanzi tutto

Che questo sia un labirinto? Non riesco proprio più a uscirne!

guidate un solo personaggio (scordatevi i tradizionali gruppi di eroi), e cioè Nasir; inoltre gli incantesimi che potrete lanciare sono solo sedici, come pure solo cinque sono i tipi di armamenti (spada, scudo, corazza) che potrete acquistare.
Il gioco ha poi una struttura sequenziale ad enigmi piuttosto atipica (leggasi mai vista prima) per un rpg. In altre parole, potrete muovervi solo in un ambiente piuttosto ristretto, che abbandonerete del tutto una volta risolto l'enigma presente nel posto in questione (appunto tipo un adventure, per intenderci). Il lato arcade (e di qui il fatto che assomiglia a un'arcade adventure) risiede negli scontri con i nemici, affidati solo alla vostra abilità arcadeomane. Certo più alto è il livello di esperienza, più i colpi che infliggerete all'avversario lo danneggeranno, ma il duello non sarà (come in un normale rpg) guidato tramite opportuna selezione di comandi strategici (tipo tale attacco o tale difesa) , bensì realizzato semplicemente con normale movimento del joypad e rispettiva pressione di pulsante. Il mio discorso non mira a svalutare

Ma chi è che ha messo qui questo vaso di fiori gigante?

Ecco: uno non si può fermare a prendere un boccone che subito gli ricordano la sua missione contro il male.

le potenzialità di questo gran bel gioco, solo a mettere in guardia chi si aspetta da Lagoon un role play game vero e proprio.
Passando a esaminare i dettagli tecnici un pregio è certamente la grafica molto ben dettagliata e gli sprite più grossi della media dei programmi di questo genere; i commenti musicali sono strumentalmente ben orchestrati e melodicamente molto orecchiabili e la giocabilità è ben dosata; a tal proposito si può dire che la tensione del videogiocatore aumenta progressivamente con le fasi di gioco. Un appunto si può fare allo scontro con i nemici, che non riporta un cambio di visuale prospettica, ma resta in pseudo isometria tridimensionale, come il resto dell'azione di gioco. Per il resto, una gentile batteria tampone incorporata nella cartuccia vi permetterà di salvare la vostra avventura (cosa che vi assicuro avrete bisogno di fare molto spesso) e se invierete le vostre generalità all'indirizzo giusto riceverete per posta l'hint book del gioco con la soluzione di Lagoon. Qual'è l'indirizzo giusto? KEMCO, Mariner Avenue suite 100, Torrance; in California, naturalmente. Facile, no?
Passo e chiudo.

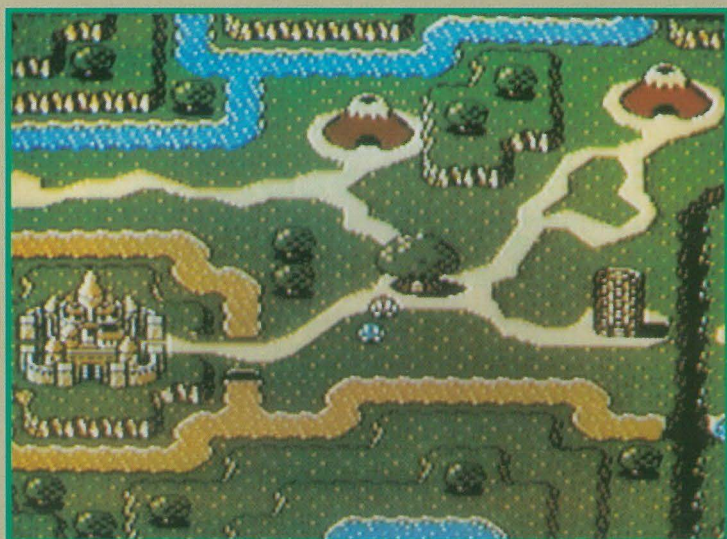
Piermarco Rosa

SUPER FAMICOM	
GRAFICA + tonda in stile manga e ben definita	83
SONORO + davvero bello, nulla da ridire	86
GIOCABILITA' + molto semplice da gestire + enormemente longevo	89
KEMKO/SEIKA Grazie a Elite Computer	86

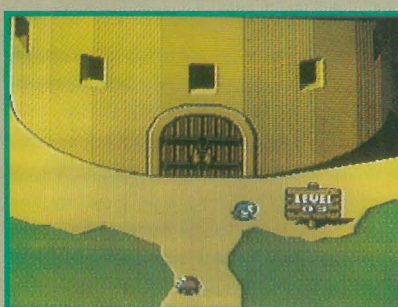
GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ancora una volta accompagniamo il principe Lolo di Gentryland in una delle sue innumerevoli avventure...

La mappa del mondo che dovrete esplorare per trovare le bozze di Gentrymania. Ce la farete a farla uscire in edicola?

Dunque, se vado lì e poi sposto quello lì, quell'altro la, beh, forse ce la faccio!

Finalmente sono arrivato all'ultima recensione del numero di Gentrymania. Lo so che sono il principe e non dovrei lavorare, ma mi piace fare il caporedattore perché posso usare la violenza (anche quando non necessaria) per ottenere ciò che voglio dai miei subalterni. Ehi, ma cosa sono questi rumori all'entrata... Mi sveglio intontito e con una testa così e i testi di Gentrymania sono spariti. Qualcuno mi ha aggredito alle spalle, ma ora come chiudo io la rivista? "Sei il principe e fermi la settimana al giorno che ti pare" risponde una voce fuori campo... "No! Così non c'è gusto" rispondo io e con Gludmilla (detta anche Lala), la mia amata consorte, parto per riuscire a recuperare le pagine. Prima mi aspetta un incontro con il grande saggio, che mi sottopone a dei test per verificare la mia idoneità ad affrontare il "mondo esterno". La mia via sarà infatti costellata di prove di intelligenza e strategia, trappole seminate dall'inseguito malfattore affinché io non lo possa raggiungere e finalmente, dopo aver recuperato il maltolto, chiudere questa mia rivista. Il gioco consiste essenzialmente in una mini avventura in cui il personaggio si trova a risolvere diversi puzzle (per poter continuare la propria ricerca) spostando sassi, sparando a mostriciattoli, fuggendo allo sguardo delle meduse... E chi più ne ha più ne metta. Essenzialmente un'avventura composta di puzzle concatenati fra loro. Discreto, ma ora scusatemi che mi devo dar da fare per far uscire la rivista in edicola...

Alex

Terzo livello? Uhm, qui sembra che ci sia bisogno di una chiave...

NES	
GRAFICA 70 + carini gli sprite - piuttosto scarna	70
SONORO 66 + musichette discrete - ma a lungo andare...	66
GIOCABILITA' 70 + per un pubblico molto giovane - e per questo molto facile	70
HAL	68

Tel. 0586/63.10.22

Fax. 0586/63.11.92

C.so Matteotti, 48 - 57023 - Cecina (LI)

SEGA MEGADRIVE
SEGA CD LASER
SEGA GAMEGEAR
GAMEBOY
SUPER FAMICOM
NEO GEO

Importazione diretta dal Giappone. Si cercano rivenditori e distributori per zone libere.

Spedizioni anche in Contrassegno in tutta Italia tramite Posta o Corriere Espresso DHL

SEGA MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
ADVANCED	130.000
AERO BLASTER	62.000
AFTER BURNER II (NTSC)	66.000
AIR DRIVER	66.000
ALESTE-MUSHA	69.000
ALEX KIDD IN ENCHANATED CASTLE	84.000
ALIEN STORM	66.000
ALTERED BEAST	78.000
ARCUS ODISSEY	104.000
ARROW FLASH	57.000
ART ALIVE	54.000
ATOMIC ROBOKID	57.000
BACK TO THE FUTURE PART III	138.000
BARE KNUCKLE : STREETS OF RAGE	63.000
BAT MAN	54.000
BATTLE MASTER	126.000
BATTLE SQUADRON	69.000
BATTLE WOLF II	108.000
BEAST WARRIOR	114.000
BIMINI RUN	63.000
BLOOCKOUT : 30 PUZZLER	57.000
BONANZA BROS	90.000
BUDOKAN (THE MARTIAL SPIRIT)	69.000
CHINESE LEGEND	150.000
COLUMNS (MAGIC PRECIOUS)	60.000
CRACK DOWN	138.000
DAHNA	114.000
DANGEROUS SEED	66.000
DARIUS	70.000
DARIUS II	75.000
DECAP ATTACK	66.000
DEVIL CRASH	66.000
DICK TRACY	60.000
DINO LAND	66.000
DJ BOY	60.000
DOUBLE DRAGON II	66.000
DRAGON SWORD	60.000
DYNAMITE DUKE	69.000
EL VIENTO	114.000
ELEMENTAL MASTER	60.000
ESWAT : CYBER POLICE	63.000
F-Z AXIS	69.000
FANTASY SOLDIER III	160.000
FATAL LABYRINTH	60.000
FIGHTING MASTER	66.000
FIGHTING NINJA LEGEND	160.000
FINAL BLOW	57.000
FIRE MUSTANG	66.000
FIRE SHARK	69.000
FLICKY	60.000
FORGOTTEN WORLDS	69.000
GAIARES	92.000
GALAXY FORCE II (NTSC)	108.000
GHOST BUSTERS	57.000
GOLDEN AXE	66.000
GOLDEN AXE II	78.000
GRANADA	57.000
GROWL	66.000
GYNOUG : WINGS OF WAR	69.000
HARD DRIVING	78.000
HEAVY UNIT	57.000
HELL FIRE	63.000
HERZOG ZWEY	110.000
IMAGE FIGHT	110.000
INSECTOR X	54.000
JAMES POND : UNDERWATER AGENT	60.000
JEWEL MASTER	110.000
KING OF BEAST (NTSC)	60.000
KING OF LION	66.000
KING OF PEACOCK II	66.000
KING'S BOUNTY	110.000
KLAX	78.000
KNIGHTS LEGEND	160.000
LAKERS VS CELTICS NBA	66.000
LAST BATTLE	62.000
LEGAND OF KABUKI	110.000
MAGIC PRINCE	69.000
MASTER OF WEAPON	66.000
MAJONG DETECTIVE	150.000
MANONO-H : YOCHI	54.000
MARVEL LAND	108.000
MASTER OF MONSTERS	175.000
MERCS	90.000
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	66.000
MICKEY MOUSE : CASTLE OF	60.000
ILLUSION	66.000
MICKEY MOUSE II : FANTASIA	90.000
MIDNIGHT RESISTANCE	60.000
MS. PAC-MAN	66.000
NORTHERN KEN III	138.000
ONSLAUGHT	108.000
OUT RUN	57.000
PHELIOS	102.000
PIT FIGHTER	66.000
QUACK SHOT	92.000
QUAD CHALLENGE	102.000
RAIDEN TRAD	66.000
RAIMBOW ISLANDS	66.000
RAMBO III	60.000
RBI BASEBALL III	115.000
RINGSIDE ANGEL	57.000
ROAD BLASTERS	92.000
ROLLING THUNDER II	92.000
ROLLING THUNDER III	102.000
RUNARK	66.000
SAINT SWORD	60.000
SAINT KNIGHT	96.000
SHADOW DANCER	57.000
SHANGAI III	78.000
SHINING IN THE DARKNESS	112.000
SHITEN-MYOOH	57.000
SHOVE IT	60.000
SOCCER	54.000
SONIC THE HEDGEHOG	60.000
SPACE HARRIER II	66.000
SPEED BALL II	126.000
SPIDER MAN	66.000
STAR CRUISER II	108.000
STORM LORD	69.000
STREET SMART	66.000
STRIDER	90.000
SUPER AIR WOLF	60.000
SUPER CYCLONE	66.000
SUPER HANG-ON	66.000
SUPER LEAGUE (BASEBALL)	69.000
SUPER LEAGUE '91 : SUPER LEAGUE BASEBALL II	102.000
SUPER MONACO GP	66.000
SUPER REAL BASKET BALL	66.000
SUPER SHINOBI	54.000
SUPER STRATEGY (NTSC)	150.000
SUPER STRATEGY II (ADVANCED DAISENKYU)	150.000
SUPER VOLLEY BALL	66.000
SWORD OF SODHAN	54.000
TAIMEI BIOGRAPHY	150.000
TASK FORCE HARRIER EX	104.000
TATSUJIN	66.000
TECHNO COP	66.000
TETRIS	54.000
THE FAERY TALE ADVENTURE	112.000
THUNDER FORCE III	57.000
THUNDER FOX	92.000
TORA TORA TORA	72.000
TRAMPOLINE TERROR	78.000
TRUXTON : TATSUJIN	66.000
TURRICAN	66.000
TWIN CONTA : TROUBLE SHOOTER	96.000
ULTIMATE QIX	78.000
UNDEADLINE	92.000
VALIS III	90.000
VAPOR TRAIL	92.000
VERYTEX	54.000
WANDEPEPS FROM Y'S III	150.000
WHIP RUSH	60.000
WONDERBOY II : MONSTER LAND	69.000
WRESTLE WAR	54.000
ZERO WING	92.000
ZOOM	78.000

Compilation 2 giochi in 1

Titolo	Prezzo
ALESTE + DANGEROUS SEED	90.000
BATTLE SQUADRON + ELEMENTAL MASTER	90.000
BARE KNUCKLE + GOLDEN AXE	90.000
BARE KNUCKLE + STREET SMART	90.000
BONANZA BROS + FIRE MUSTANG	102.000
CYBER POLICE + SHITEEN-MYOOH	90.000
DAIMAKAIMURA + SUPER VOLLEY BALL	90.000
DARIUS II + GAIARES	102.000
DICK TRACY + YOCHI	90.000
DOUBLE DRAGON II + GOLDEN AXE II	102.000
DYNAMITE DUKE + AERO BLASTER	90.000
FIGHTING MASTERS + DECAP ATTACK	90.000
FINAL BLOW + GHOSTBUSTERS	90.000
FIRE MUSTANG + AERO BLASTER	90.000
FORGOTTEN WORLD + ALIEN STORM	90.000
GOLDEN AXE + AIR DRIVER	90.000
GOLDEN AXE + GOLDEN AXE II	102.000
GYNOUG + RINGSIDE ANGEL	90.000
HEAVY UNIT + GYNOUG	90.000
JEWEL MASTER + MASTER OF WEAPON	102.000
KA.GE.KI + RAMBO III	90.000
KA.GE.KI + SOCCER	90.000
KING OF LION + RUNARK	90.000
KING OF PEACOCK II + PRELI TET	90.000
MAGIC PRINCES + WONDER BOY II	90.000
MICKEY MOUSE + DICK TRACY	90.000
MICKEY MOUSE + DYNAMITE DUKE	90.000
MICKEY MOUSE II + SPIDER MAN	90.000
MIDNIGHT RESISTANCE + STRIDER HYIRYU	120.000
MOONWALKER + BATMAN	90.000
MOONWALKER + WANDA	102.000
PEACOCK + TIGER PILOT	102.000
QUACK SHOT + DEVIL CRASH	90.000
RAIMBOW ISLANDS + SUPER MONACO GP	90.000
RAIMBOW ISLANDS + SUPER THUNDER BLADE	90.000
SAINT SWORD + WRESTLE WAR	90.000
SHADOW DANCER + MAGIC PRINCE	90.000
SONIC + ALIENSTORM	90.000
SONIC + SHADOW DANCER	90.000
SUPER CYCLONE + FIRE SHARK	102.000
SUPER HANG-ON + STREET SMART	90.000
SUPER REAL BASKET BALL + AERO BLASTER	90.000
SUPER VOLLEY BALL + WONDERBOY III (NTSC)	90.000
TATSUJIN + FORGOTTEN WORLD	90.000
THUNDER FORCE III + TORA TORA TORA	90.000
VERYTEX + BATTLE SQUADRON	102.000
VERYTEX + SUPER AIR WOLF	90.000
WONDERBOY III + HEAVY UNIT	90.000

Compilation 3 giochi in 1

Titolo	Prezzo
HELL FIRE + KING OF PEACOCK III + PRELI TET	110.000
KA.GE.KI + TIGER HELI + DAIMAKAIMURA	120.000
SOCCER + NBA BASKET BALL + VOLLEY BALL	110.000
TIGER + RAMBO III + COLUMNS	110.000
TIGER HEIL + COLUMNS + SUPER VOLLEY BALL	120.000
TIGER HEIL + MAGIC PRECIOUS + SUPER VOLLEY BALL	120.000

Compilation 4 giochi in 1

Titolo	Prezzo
ALESTE + DANGEROUS SEED + WONDERBOY III + HEAVY UNIT	140.000
BARE KNUCKLE + FIRE MUSTANG + STREET SMART + AERO BLASTER	140.000
BARE KNUCKLE + SONIC + MICKEY MOUSE + MOONWALKER	140.000
DICK TRACY + YOCHI + VERYTEX + SUPER AIR WOLF	140.000
FINAL BLOW + GHOST BUSTER + CYBER POLICE + SHITEEN-MYOOH	140.000
FORGOTTEN WORLD + ALIEN STORM + BARE KNUCKLE + GOLDEN AXE	140.000
GOLDEN AXE + AIR DRIVER + RAIMBOW ISLANDS + SUPER MONACO GP	140.000
GOLDEN AXE + KING OF BEAST + AFTER BURNER II (NTSC) + AIR DRIVER	140.000
GYNOUG + BATTLE SQUADRON + RING SIDE ANGEL + ELEMENTAL MASTER	140.000
KING OF LION + QUACK SHOT + RUNARK + DEVIL CRASH	140.000
MICKEY MOUSE + DYNAMITE DUKE + SHADOW DANCER + MAGIC PRINCES	140.000
MICKEY MOUSE II + SPIDERM MAN +.JEWEL MASTER + MASTER OF WEAPON	140.000
MOON WALKER + BATMAN + THUNDER FORCE III + TORA TORA TORA	140.000
RAIMBOW ISLANDS + SUPER MONACO GP + REAL BASKET BALL + AERO BLASTER	140.000
RAIMBOW ISLANDS + SUPER THUNDER BLADE + SONIC + SHADOW DANCER	130.000
SONIC + ALIEN STORM + SAINT SWORD + WRESTLE WAR	140.000
SONIC + BARE KNUCKLE + MOONWALKER + MICKEY MOUSE	140.000
SUPER HANG-ON + STREET SMART + MICKEY MOUSE + DICK TRACY	140.000
TETRIS + ALEX KIDD + KING OF PEACOCK II + MAGIC PRECIOUS	140.000
TETRIS + KLAX + ZOOM + MEGAPANEL	120.000

Compilation 5 giochi in 1

Titolo	Prezzo
TATSUJIN + KING OF PEACOCK II + HELL FIRE + FORGOTTEN WORLD + MAGIC PRECIOUS	150.000

Compilation 8 giochi in 1

Titolo	Prezzo
PEACOCK II + RAMBO III + TETRIS + ALEX KID + COLUMNS + SUPER VOLLEY BALL + COLUMNS + SUPER VOLLEY BALL + SOCCER + TRAMPOLINE TERROR	180.000

90

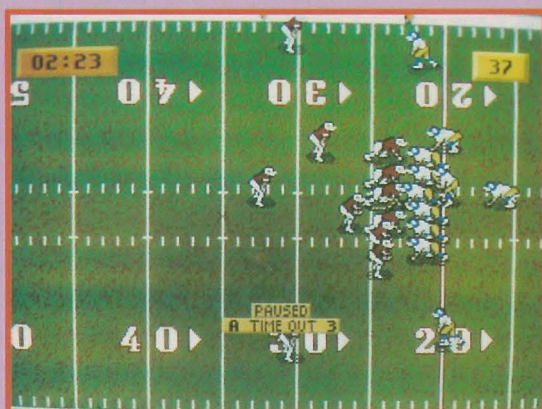
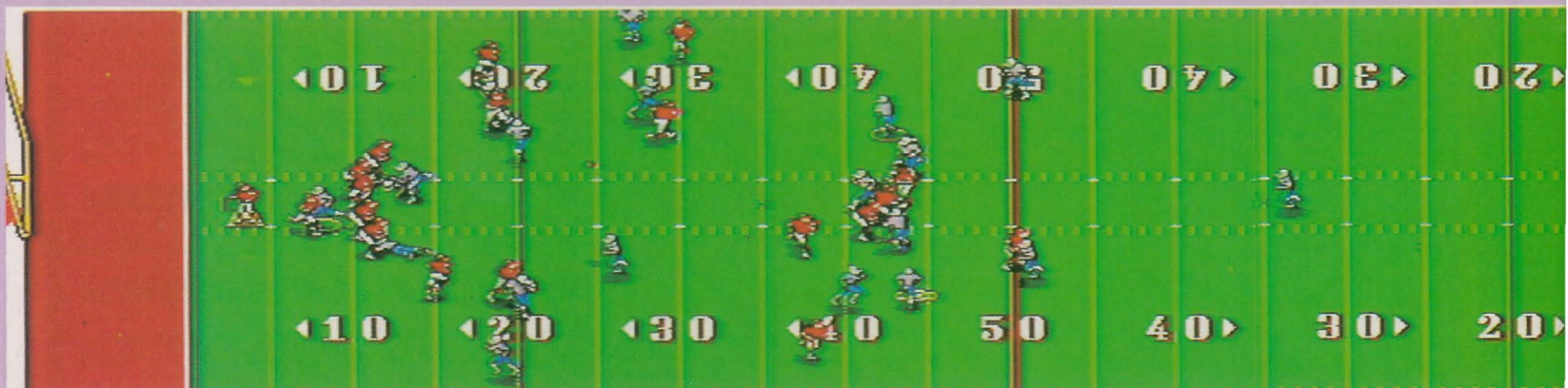
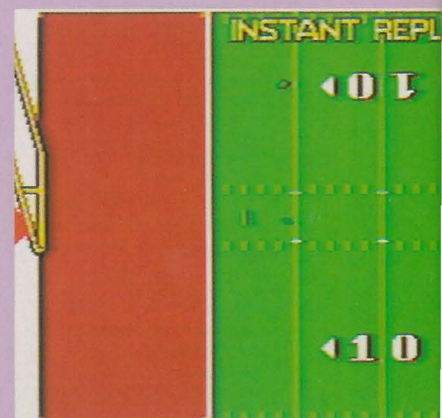
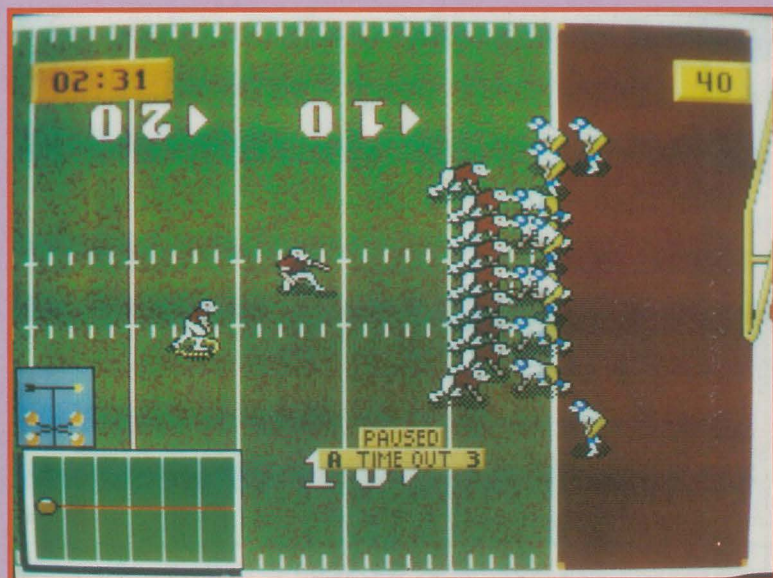
GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	2
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

JOE MONTANA II Sportstalk Football

Inserisco la cartuccia nel Mega Drive redazionale e di colpo sento una voce che pare quella di mio cugino Jack che dice: "Welcome to Joe Montana Sportstalk Football!"

"Beh, che mi prenda un colpo se questo non è Jack!" ho pensato, ed è così che sto scrivendo questa recensione in un letto d'ospedale. "Collasso alle coronarie" hanno detto i medici. Sarà, ma io sono ancora convinto che fosse Jack. Forse mi sono spaventato un po': non si sente così spesso un MD farvi una telecronaca completa di ciò che accade sul campo... Ma cominciamo dall'inizio: inserisco la cartuccia nel MD di redazione e accendo: una voce proveniente dal monitor mi da il benvenuto nel gioco. "E fin qui" direte voi "tutto normale". Già! E' proprio quando si inizia a giocare che viene il bello: infatti lo stesso tipino che vi aveva accolto all'inizio vi farà una seria e concitata telecronaca in tempo reale dell'incontro che si gioca sul

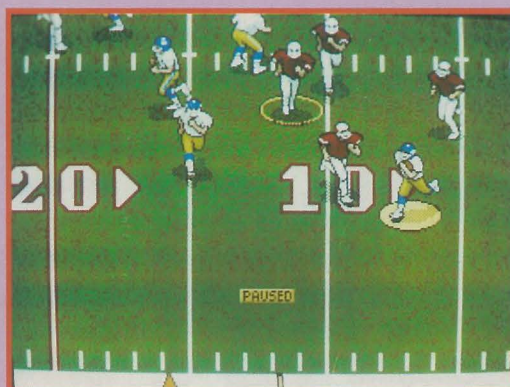
Altro scorcio di azione che vede il sottoscritto che tempestivamente sta per fermare il running back avversario (mamma mia che male che gli faccio! Quasi quasi faccio finta che sia Dave.)

Oh, oh! Ma sembra quello del Master System! Beh, quasi. Peccato però che non si possa includere anche il sonoro nelle foto.

E ora cosa faccio? Forse ho sbagliato pulsante! Mi scusi, io volevo solo una Coca Cola...

Dopo l'ennesimo touch down (e se non ci credete controllatevi le statistiche dopo solo quattro minuti di gioco) ci prepariamo alla trasformazione.

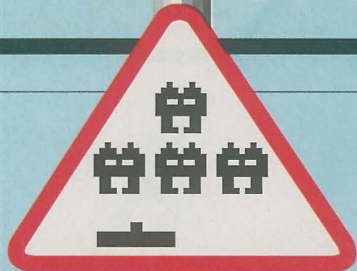
campo. E questa è la cosa sensazionale del gioco e una delle due maggiori modifiche rispetto al primo Joe Montana Football. L'altro cambiamento effettuato riguarda la prospettiva dell'azione di gioco: ora il campo viene visto di lato e non da dietro la squadra attaccante, come avveniva nel primo JMF e come del resto avviene in John Madden Football, Mike Ditka Power Football, John Madden Football '92 (recensito da qualche altra parte nella rivista, ma non mi ricordo da chi). Queste sono le cose principali; altre minori modifiche riguardano l'aggiunta delle condizioni meteorologiche e la possibilità di editare una propria "dream team", ovvero formazione da sogno, da utilizzare poi contro le altre squadre. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, invece, c'è da sottolineare, oltre all'impressionante parlato (immaginatevi se facessero un gioco di calcio con la voce di Ameri o Ciotti che vi fa la telecronaca in tempo reale), anche la zoomata (peraltro escludibile) sul campo nei momenti più caldi dell'azione. Un'eventuale pecca del gioco, infatti, potrebbe essere quella di avere una grafica "povera" rispetto agli altri titoli presenti sul mercato (come si vede dalle foto, quando il campo è rappresentato per intero i giocatori risultano abbastanza piccoli); ma a questo si è appunto ovviato con lo zoom di cui sopra. Ciò che attira in questo gioco è, secondo il mio modesto parere, quella ventata di novità che porta nel settore di simulazioni di football americano su console (e specialmente su MD). La Sega ha cambiato completamente il proprio approccio al gioco, e, piuttosto dell'ennesimo clone malriuscito di John Madden Football ha messo insieme un gioco le cui caratteristiche, dall'incredibile parlato (non mi stancherò mai di ripeterlo) alla nuova visuale di gioco, allo zoom in diretta sull'azione, alla difficoltà un po' alta forse ma ben calibrata, concorrono a renderlo un prodotto decisamente accattivante e fuori dalla norma. Se siete fan di football americano non dovrebbe proprio mancare nella vostra ludoteca. Magari di fianco a John Madden '92.

Alex

Questo è ciò che sono riuscito a fare dopo solo quattro minuti scarsi di gioco. E scusate se è poco! (Magari non dovrei precisare che giocavo al livello Beginner, senza avversari, e con Stefano Giorgi che mi dava una mano a usare il joypad...)

Ed ecco che con una bella zoomata saltano fuori i punti forti della grafica di questo gioco: delle ottime animazioni.

MEGA DRIVE

GRAFICA + Ottime animazioni + Talvolta un po' spartana	**85**
SONORO + Parla! Parla! Parla! + E sa quello che dice	**97**
GIOCABILITA' + Molto buona - Forse un po' difficile	**87**
SEGA	**90**

80

GIOCATORI	1 o 2
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Lontano nello spazio profondo esiste un sistema di pianeti abitato da strani esseri a forma di uovo, la loro vita tranquilla viene però turbata da un'entità misteriosa: potrai aiutarli a mettere luce questo mistero?

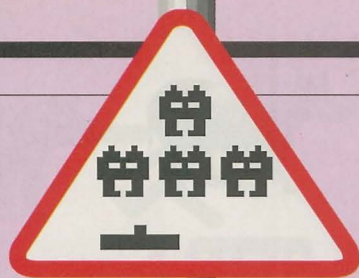
Ci troviamo in una zona fantastica dove bellissimi mondi sono popolati da uova sode spaziali (!), esseri molto intelligenti e capaci che si sono evoluti in una civiltà molto simile a quella degli uomini e la cui società è basata su un forte sistema monetario che permette loro scambi commerciali con altre popolazioni.
Purtroppo un giorno arrivarono strani individui che, sotto il comando di un'entità misteriosa, misero sotto sopra il sistema monetario rubando ingenti quantità di denaro.
Questi esseri venuti dal niente sono comandati da un signore che risiede in una fortezza nascosta in chissà quale parte della zona fantastica, e la corporazione spaziale decide di incaricare un uovo segreto delle indagini. E chi verrà mai scelto? Ma l'uovo più conosciuto dalle nostre parti, naturalmente! Sto parlando di OPA-OPA!
Opa-Opa, come ogni altro uovo spaziale che si rispetti, dispone di un paio di ali per volare agilmente e due gambette che tira fuori se deve camminare sulla terraferma o altre superfici; il suo obiettivo è quello di esplorare l'intero sistema costituito da sette corpi celesti e scoprire dove si trova l'essere misterioso.
Ogni luogo che si attraversa è popolato da mostriciattoli agli ordini del cattivone di turno, ma ci sono alcuni negozi volanti in cui ci si può rafforzare comprando oggetti con i soldi che si sono accumulati di livello in livello: a vostra scelta potrete scegliere tra periferiche per aumentare la capacità di fuoco, o velocizzarvi, e vite extra!

Gabriele Pasquali

Bei fiori su questo pianeta! Meglio stare attenti alle "api", però!

Brrrrr! Che freddo. Spero proprio che non mi si ghiaccino le ali!

Eccoci giunti alle porte di Menon, il pianeta dove risiede il cattivo magno di turno.

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + Discreti i fondali + Personaggi molto simpatici	75
SONORO + Musichette allegre accompagnano il gioco	70
GIOCABILITA' + Bello! + Abbastanza vario	80
SEGA	80

GIOCATORI	1
LIVELLI	8 mondi
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

The tears of Opa-Opa!

Eccomi di nuovo a voi, son sempre io, la rotondeggiante colorata nonché equipaggiata navicella spaziale Opa-Opa in un'altra splendida avventura nella zona fantastica

Sono passati molti anni da quando Opa-Opa portò a termine la pericolosissima missione per ristabilire il sistema monetario di "Fantasy Zone", ma ora un'altra tremenda sciagura si sta per abbattere sui mondi delle uova sode spaziali!
Il viaggio di ritorno dall'oscuro mondo di Salfar (il pianeta degli spiriti maligni) è stato molto lungo e faticoso, così il nostro eroe decide di lasciare per un po' questo lavoro pericoloso

Vabbè che sono un uovo, ma per fortuna che sono già sodo, altrimenti con questo caldo...

per dedicarsi alla vita familiare.
Per dieci anni tutto va bene, Opa-Opa mette al mondo un grazioso "ovetto!" che guarda caso avrà lo stesso nome del papà (che fantasia questi esseri...) e la famiglia vive in armoniosa tranquillità; una sera però papà Opa-Opa non rientrò a casa come il solito. Il giorno dopo giunse un avviso dalla Corporazione Spaziale in cui si leggeva che c'era bisogno nuovamente dell'intervento dell'agente segreto Opa perché il tiranno della Setta Segreta dei Cuori Neri minacciava l'intero sistema della "Fantasy Zone".
Ecco quindi che si spiegava la sparizione di papà Opa, evidentemente gli era accaduto qualcosa di misterioso e così il figliolo partì alla volta dei mondi della zona misteriosa per sconfiggere il tiranno e scoprire cosa fosse accaduto al padre.
Sulle caratteristiche tecniche del gioco non c'é molto da dire, infatti si tratta in definitiva di Fantasy Zone con più mondi da esplorare e nuove armi, comunque sia rimane un titolo molto bello e simpatico dal punto di vista grafico.
FANTASY ZONE III: the maze! Esiste anche un terzo episodio della saga su Master System in cui dovete guidare Opa-Opa in un labirinto. Purtroppo non si tratta di un sequel all'altezza dei suoi predecessori. Peccato.

Gabriele Pasquali

Eh, ma qui non è mai contento nessuno! Prima caldo, poi freddo e poi?

Vedete cosa succede a esagerare? Ora siete rimasti solo con un pianeta di sabbia!

MASTER SYSTEM

GRAFICA + Fondali disegnati molto bene + Personaggi disegnati ed animati bene	84
SONORO + Musichette migliorate rispetto al primo episodio	80
GIOCABILITA' + Forse, in alcuni punti, un po' difficile! + Molto vario e divertente	80
SEGA	85

PERGIOCO. IL NEGOZIO PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.

è a MILANO

in via S. Prospero 1
MM1, Cordusio

è a ROMA

in via Degli Scipioni 109-111
METRO Ottaviano

1992 PREZZI IN.....MOVIMENTO
CONSOLE VIDEOBORSA

sega MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
GAIN GROUND	35900
SHADOW DANCER Giapponese	46900
FLICKY	49900
RASTAN SAGA II Giapponese	49900
SPACE INVADERS '91	49900
CRACK DOWN	51900
CYBERBALL	51900
BURNING FORCE Giapponese	52000
ARROW FLASH	52900
ISHIDO The way of stones	58900
SPIDER MAN Giapponese	59900
TURRICAN	64900
FIRE SHARK	65900
WONDER BOY III Monster Lair	69500
GHOSTBUSTERS Giapponese	69900
688 ATTACK SUB	99900
ARCHUS ODDYSSEY	129900
BACK TO THE FUTURE III	99900
BATMAN	95900
BIMINI RUN	92900
BUCK ROGERS Ctd. Doomsday	129000
BUDOKHAN	92900
CALIFORNIA GAMES	99900
CENTURION Defender of Rome	129900
DARK CASTLE	109900
DECAPATTACK	89900
EL VIENTO	129900
F-22 INTERCEPTOR	99900
FANTASIA Disney	109900
FATAL LABIRINTH	79500
FATAL REWIND	119900
GAIARES	129900
GHOSTBUSTERS	79500
GHOULS'N GHOSTS	112900
GOLDEN AXE II	109900
HEAVY NOVA	115900
JAMES POND	79500
JEWEL MASTER	95900
JOE MONTANA II FOOTBALL	99900
JOHN MADDEN FOOTBALL	119900
KAGEKI	96900
KING'S BOUNTY	109900
LAKERS VS. CELTICS	92000
LAST BATTLE	79500
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	85000
MERCS	97500
MICKEY MOUSE Castle Illusions	99900
MIDNIGHT RESISTANCE Giapp.	79900
MIGHT AND MAGIC	126900
MIKE DITKA POWER FOOTBALL	95900
MYSTIC DEFENDER	99000
OUT RUN	96900
PACMAN	76900
PGA TOUR GOLF	99900
PHANTASY STAR III	139900
PIT FIGHTER	115900
POPULOUS	119900
QUACKSHOT	99900
RASTAN SAGA II	89900
ROAD RASH	119900
ROBOCOD James Pond 2	104900
ROLLING THUNDER II	118900
SAINT SWORD	99900
SHADOW OF THE BEAST	109900
SHINING IN THE DARKNESS	129900
SONIC THE HEDGEHOG	104900
SPEEDBALL 2	99900
SPIDER MAN	89500
STAR CONTROL	99000
STAR FLIGHT	129900
STREETS OF RAGE	106900
STRIDER Giapponese	79500
SUPER HANG-ON	99900
SUPER MONACO G.P.	79500
SUPER REAL BASKETBALL	79500
SUPER VOLLEY BALL	79500
SWORD OF VERMILLION	108900
TARGET EARTH	99900
THE IMMORTAL	117900
THUNDER FORCE III	79500
TOMMY LASORDA BASEBALL	113900
ULTIMATE QUIX	79500
WARDNER	89900
WARRIOR OF ROME	118500
WINTER CHALLENGE	106900
WONDERBOY 5	129900
WORLD CUP SOCCER	79500
WRESTLE WAR	99900

GAME BOY NINTENDO 139900

Titolo	Prezzo
PLAY ACTION FOOTBALL	32900
HEIANKYO ALIEN	33000
SERPENT	33900
TASMANIA STORY	34900
CYRAID	35900
LOOPZ	35900
FISH DUDE	36500
SPUD'S ADVENTURE	36900
GODZILLA	37500
DAEDALIAN OPUS	37900
GO GO TANK	38500
COSMO TANK	39500
BOMBER BOY	39900
DYNABLASTER	39900
EXTRA BASES	39900
KING OF THE ZOO	39900
RADAR MISSION	39900
SOLAR STRIKER	39900
POWER RACER	43900
TAIL GATOR	44900
HYPER LODE RUNNER	49900
ADVENTURE ISLAND	75900
ALTERED SPACE	68900
ASTEROIDS	68900
ATOMIC PUNK	68900
ATTACK KILLER TOMATOES	75900
BART SIMPSON'S Escape Camp	54900
BASES LOADED	65000
BATMAN	75900
BATTLETOADS	75900
BEETLE JUICE	75900
BILL & TED'S Excellent Advent.	73900
BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.	73900
BO JACKSON'S FOOTB./BASEB.	77900
BUBBLE BOBBLE	54900
BURAI FIGHTER DELUXE	51900
BURGERTIME DELUXE	59900
CASTLEVANIA ADVENTURE	54900
CRYSTAL QUEST	59900
DAYS OF THUNDER	75900
DICK TRACY	75900
DOUBLE DRAGON II	72900
DOUBLE DRIBBLE	75900
F1 RACE	54900
FACE BALL 2000	83900
FIST OF THE NORTH STAR	59000
GARGOYLE'S QUEST	54900
GAUNTLET II	75900
GHOSTBUSTERS II	54900
HAL WRESTLING	69000
IN YOUR FACE	65000
JEOPARDY!	69000
KUNG FU MASTER	69000
MARBLE MADNESS	75900
MEGAMAN II	78900
MERCENARY FORCE	68900
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	72900
MR. CHIN'S GOURMET PARADISE	55000
MYSTERIUM	65000
NBA ALL STAR CHALLENGE	54900
NINJA BOY	66900
NINJA GAIDEN	77900
NINJA TURTLES II	77900
NINTENDO WORLD CUP	54900
OPERATION C	72900
PACMAN	63900
POWER MISSION	65000
PRINCE OF PERSIA	75900
REVENGE OF GATOR	54900
ROBOCOP	54900
ROBOCOP II	72900
ROLAN'S CURSE	69000
SNEAKY SNAKES	68900
SPIDER MAN	54900
SUPER MARIO LAND	59900
SWORD OF HOPE	83000
TERMINATOR II	75900
THE CHESSMASTER	72900
THE PUNISHER	72900
WHEEL OF FORTUNE	75900
WWF SUPERSTARS	69900

Informazione.

I prezzi possono variare senza possibilità di preavviso e la disponibilità è fluttuante: alcuni giochi possono esaurirsi definitivamente, altri momentaneamente in attesa di rifornimenti. Nel settore delle console e consolegames veramente nulla può darsi per scontato, ma in definitiva stiamo lavorando sistematicamente per accontentarvi.

telefonare ai numeri
02 / 874580 - 874593

NEO GEO 669000

Nei negozi PERGIOCO trovate i giochi di società, i videogames per Amiga, PC, Atari st, Commodore 64, Amstrad, i giochi di ruolo, miniature fantasy in lega di piombo e tutto quanto occorre per dipingerle, wargames, boardgames, aquiloni, scacchiere elettroniche Kasparov, cataloghi ragionati ed un costante servizio di informazione per chi conosce il gioco e per chi vuole conoscerlo.

NINTENDO

Titolo	Prezzo
PUZZNIC	39500
SUPER MARIO BROS	39500
A BOY AND HIS BLOB	49000
BIG FOOT	49000
COBRA TRIANGLE	49000
GUARDIAN LEGEND	49000
LOLO 2	49000
LOW G MAN	49000
PAPERBOY	49000
PAPERBOY	49000
PIN BOT	49000
SOLAR JETMAN	49000
SOLSTICE	49000
STEALTH ATF	49000
TIME LORD	49000
TOP GUN II MISSION	49000
BIONIC COMMANDO	57000
BLACK MANTA	57000
JOURNEY TO SILIUS	57000
SOLOMON'S KEY	57000
METAL GEAR	58900
SNAKE RATTLE N ROLL	61900
MISSION IMPOSSIBLE	62900
NINTENDO WORLD CUP	62900
DEFENDER OF THE CROWN	69900
RAD GRAVITY	69900
CALIFORNIA GAMES	79900
DRAGON'S LAIR	89900
GOAL	89900
KICK OFF	99900
MANIAC MANSION	99900
MARBLE MADNESS	79900
MEGAMAN 2	89900
NORTH & SOUTH	89900
POWER BLADE	89900
RAINBOW ISLANDS B.Bobble 2	89900
ROBOCOP 2	89900
SKI OR DIE	79900
STAR WARS	99900
SUPER MARIO BROS 2	89900
SUPER MARIO BROS 3	89900
TECMO WORLD WRESTLING	89900
THE NEWZEALAND STORY	89900
THE SIMPSONS	89900

lynx

Titolo	Prezzo
LYNX ATARI	299000
LYNX NUOVO	224000
A.P.B.	67900
AWESOME GOLF	67900
BILL & TED'S Excellent Advent.	67900
BLUE LIGHTINING	59900
CALIFORNIA GAMES	52900
CHECKERED FLAG	67900
CHIP'S CHALLENGE	59900
ELECTROCOP	59900
GATES OF ZENDOCON	59900
GAUNTLET	59900
HARD DRIVIN'	67900
ISHIDO The way of stones	67900
KLAX	67900
NINJA GAIDEN	67900
PACMAN	67900
PAPERBOY	67900
QIX	87900
ROAD BLASTERS	67900
ROBO-SQUASH	67900
ROBOTRON	67900
RYGAR	67900
SCRAPYARD DOG	67900
SHANGHAI	67900
SLIME WORLD	59900
STUN RUNNER	67900
TOURNAMENT CYBERBALL	67900
TURBO SUB	67900
ULTIMATE CHESS CHALLENGE	87900
VIKING CHILD	67900
WARBIRDS	67900
XENOPHOBE	67900
ZARLOR MERCENARY	67900

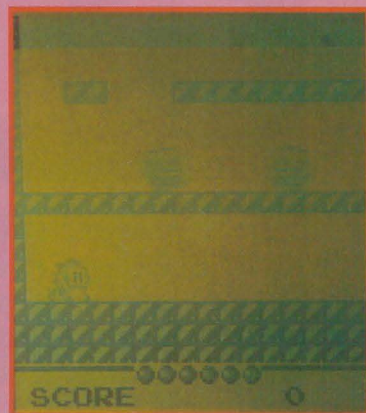
Anna Spina

BUBBLE BOBBLE

GIOCATORI	1
LIVELLI	100

Il mio coin op preferito in assoluto è approdato sul piccolo schermo del Game Boy. Riuscirà a rinverdire i fasti del suo omonimo da bar?

Inutile che mi scervelli tanto per dare una risposta, perché la risposta è no. Come penso saprete, la storia è sempre la medesima, ovvero, arriva un bel giorno Baron Von Blubba e, tac! Rapisce le ragazze di Bub e Bob, i nostri eroi di turno. Infatti, nonostante il facciotto allegro e l'aria inoffensiva, Bub e Bob sono davvero due teppisti patentati, e, accorgendosene (purtroppo) in tempo, Baron Von Blubba lancia loro un sortilegio transustanziandoli in due impacciatissimi brontosauri. Questa situazione quantomeno spinosa, tuttavia, si è rivelata come al solito vantaggiosa per i nostri Bub e Bob, che, affidandosi alla sola forza delle bolle di sapone che potevano creare (prima lanciavano fiammazze da capogiro, e, non volendo incenerire la città a ogni sbadiglio, si sono bevuti cinquanta litri di acqua e sapone) ecco che si sono lanciati in un disperato tentativo di salvataggio. Lungo i taaaaaaaanti livelli che li separano dalle loro amate, avranno modo di combattere contro i nemici più diversi, e questo inglobandoli nelle già citate bolle per poi farli scoppiare. Detto così, sembra proprio che Bubble Bobble sia il solito caro, vecchio tie-in che tutti conosciamo, ma purtroppo non è affatto così: le dimensioni ridotte dello schermo hanno costretto i programmatori a visualizzarne solo una piccola parte per volta, e per di più nessuno dei livelli di questa versione coincide con quelli del coin op, mandando tragicamente a remengo le vostre strategie abituali. Come se non bastasse, infine, saltare su una piattaforma a caso, senza sapere cosa potreste incontrare, si tramuta spesso e volentieri nella perdita di una vita. Capisco le limitazioni dello schermo, ma almeno i livelli potevano lasciarli uguali, no? Compratelo solo se vi piacciono i platform e volete giocare una versione completamente nuova di Bubble Bobble.

Paolone

Oh, che bello, iniziamo il nostro lavoraccio. Ma, dove cavolo è finita la piattaforma più in alto? Gaaaasp!

GAME BOY	
GRAFICA + Funzionale + Molto carini gli sprite	70
SONORO + Jingle uguali a quelli del coin-op - Poco vari	80
GIOCABILITA' + Molto giocabile sin da subito - Ma è totalmente diverso rispetto al coin-op	69
TAITO	68

Attack of the KILLER TOMATOES

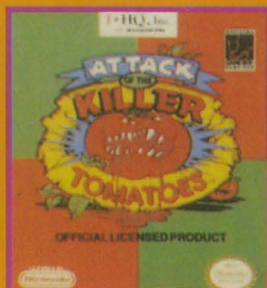
GIOCATORI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ahhharg! I pomodori assassini sono tornati, vogliono invadere la terra, e poi vendicarsi delle Ninja Turtles e di tutti i pizzaioli per averli sfruttati senza condividere con loro il successo!

Ebbene sì, i giovani pomodori si erano riuniti clandestinamente per dare origine a un movimento rivoluzionario che avrebbe capovolto tutte le nostre abitudini. Ma vi immaginate le conseguenze di un'imprevedibile e incontenibile rivolta di massa di tutti i pomodori? Il Signor Cirio andrebbe immediatamente in fallimento, le Ninja Turtles (e, ancor peggio, i pizzaioli), non avrebbero più a disposizione la preziosa materia prima con la quale confezionare le loro succulente pizze. Ma una rivoluzione di massa, non avrebbe mai avuto successo se non avessero trovato un complice tra le file umane, e costui era un tale dottor Gangrene, un tipo fuori di testa che non ha mai sopportato il vicino di casa e il suo orto, vuoi perché coltivava esclusivamente pomodori, vuoi perché ogni tanto l'orto doveva essere concimato e, soprattutto d'estate, la cosa si traduceva in odori difficilmente apprezzabili che, a causa delle finestre puntualmente aperte, entravano nell'abitazione e permeavano la stanza. Inutile dire che il Dottor Gangrene ha subito accettato di collaborare con i pomodori assassini e ne ha approfittato per progettare la conquista del mondo (gira e rigira, i cattivi nei videogiochi vogliono solo e sempre quello NdP). Riuscirà dunque il nostro impavido Wilbur Finletter, ex garzone del dottore e poi dissociatosi per l'insanità mentale del padrone, a fermare il malvagio scienziato? Posto questo interrogativo, passiamo alla descrizione tecnica del gioco: è un platform a scrolling multidirezionale con tanto di sezioni rullakartoni, molto giocabile e divertente anche se, bisogna ammetterlo, certe volte i fondali generano una certa fastidiosa confusione. Detto questo, vi auguro buon appetito.

Paolone

Ciuuuui, che muro! E mo' co fo? Mo' salto, ecco co fo!

GAME BOY	
GRAFICA + Sprites molto grossi e ben animati - Fondali definiti ma talvolta confusi	79
SONORO + Buoni i motivetti + Nella norma gli effetti	81
GIOCABILITA' + Controllabilissimo e divertente + Gioco molto longevo	88
THQ Grazie a Computerland & Micromania	84

CONTROL YO

Decisamente atipico questo appuntamento mensile coi trucchi. Infatti abbiamo ricevuto parecchie indicazioni e suggerimenti per due giochi in particolare, Impossible Mission e Paperboy per Master System (Paperboy lo troverete in Control Your Console del mese prossimo. NdAlex), e questo direttamente dalla US Gold che ne ha curato la conversione. Per il resto, devo segnalare la soluzione "cum mappa" di Phantasy Star III per Megadrive e un minestrone di altri trucchi per tutte le altre console. Al momento non so se riuscirò a farci stare tutto nelle pagine a mia disposizione (avete notato le dimensioni dei caratteri nello scorso numero di CM?); vedrò di fare del mio meglio.

Paolo Besser

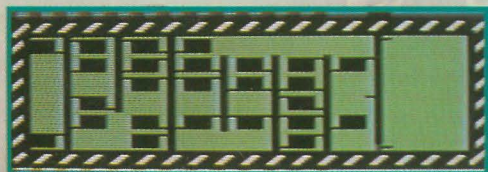
READER'S HELPLINE

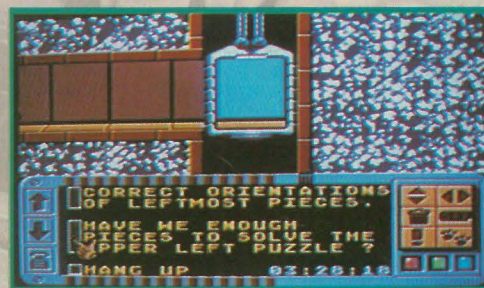
Forza, o baldi giovini lettori intraprendenti! Chiunque voglia aiutare gli altri lettori in difficoltà spedisca il proprio recapito, che tosto lo pubblicheremo.

EZIO PERROTTA si offre d'aiutare Gabriele Caroli per Global Defense. L'indirizzo è: Via Cappella Verde 25 - 10040 Cumiana TO.

STAY A WHILE... STAY FOREVER!

La guida definitiva a IMPOSSIBLE MISSION™

Tanto per cominciare, cercate di fare buon uso della mappa a vostra disposizione, che vi permette di individuare velocemente le stanze già visitate. Proprio per costruirvi ben bene questa mappa, vi conviene dapprima limitarvi ad esplorare tutte le stanze (o guardare la foto allegata He He He!), e poi cimentarvi nella risoluzione vera e propria del gioco.

Come saprete, ogni stanza è difesa da numerosi nemici: cercate sempre di studiare a fondo i loro movimenti, calcolate bene i tempi per muovervi e procedete. Cercate in ogni elemento dell'arredamento qualcosa che possa aiutarvi nella missione, e se state per essere attaccati da un robot, scansatevi e riprendete un attimo più tardi la ricerca. Cercate sempre dappertutto prima di uscire da una stanza, è molto più comodo che doverci rientrare, magari, a gioco quasi ultimato. Ricordatevi che gli esiti di una ricerca possono essere 4. O non trovate nulla, e allora sbrigatevi a cercare da qualche altra parte, o trovate una Snooze Icon, utile, se inserita in un terminale, a fermare i robot. Idem per la Lift Reset Icon, che però agisce sugli ascensori. Ma il pezzo più importante che potreste trovare è una PUZZLE ICON.

Queste ultime sono infatti vitali per mettere insieme la combinazione in grado di farvi raggiungere il malefico Alvin Atombender. Fra le tante stanze che compongono il gioco, ci sono due Code Rooms, dove potrete trovare un bel paccone di Snooze Icons e Lift Reset. Non perdete comunque tempo a collezionarne di superflue, ricordatevi che il tempo è limitato. Ricordate, inoltre, che tutte le Puzzle Icon che beccherete, saranno inserite nel vostro pocket computer. Richiamatelo per ordinarle e trovare la parola chiave. Quando i tasselli di un puzzle sono a posto (ne occorrono 4 per formare una delle 9 lettere) vi sembrerà di avere di fronte una scheda perforata per computer. Con i tasselli dei puzzle, potrete davvero fare ciò che avete voglia, ruotarli, toglierli, cambiar loro il colore e persino gettarli via.

Notare, infine, il "tip" allegato: "buttatevi giù in un baratro, solo per il gusto di sentire il tremendo effetto sonoro". Beh, è un concorrente potenziale per "il trucco più inutile 1992", ma comunque un grazie di cuore va alla US Gold per il materiale gentilmente fornitoci.

ULTRA COMPACT BUSTERS MIX
(con mega commentone)

LYNX

Accidenti, non pensavo che le mie note di biasimo facessero tanto. Dopo che mi sono lamentato per la scarsa affluenza di trucchi per questa (meravigliosa) console, sono stato letteralmente sommerso da lettere di possessori di Lynx. A proposito, devo salutare e ringraziare Nicola Atti, Alberto dal Lago, Alex Trecarichi & Marco Galeotta, Gian Andrea Barra, Luigi Villa, Fabio Bolognesi e Cristiano Chierichini. Visto che molti mi porgono parecchie domande sul portatile Atari, riserverò certamente loro uno spazietto nella posta di questo mese. Ma passiamo ai trucchi:

NINJA GAIDEN
Se volete superare indenni il mostro del I livello, posizionatevi nell'angolo in alto a destra dello schermo e picchiate duro. Se, invece, avete problemi con i ninja bianchi sulle rotaie sospese, mettetevi sull'orlo di queste (senza cadere) ed i bruti in questione precipiteranno nel vuoto. (Cris Chierichini)

PAC LAND
Per avere ben 10 vite extra, inserite 33ONE nei records (F. Bolognesi)

XYBOTS
Al I quadro entrate con la chiave nella stanza segreta, ed uscite dalla porta alla fine del corridoio, vi troverete al IV livello (ibidem)

Lo spazio è tiranno ma terrò il resto per il prossimo numero. Promesso.

PC ENGINE

SON SON II
Arrivate al guardiano e distruggetelo in meno di tre minuti: avrete un bonus di $5000. (Maurizio Bianco)

MASTER SYSTEM

GHOULS'N'GHOST
Accendete il MS tenendo premuti i pulsanti 1,2 e UP. Così facendo, potrete giocare anche con l'altro Joypad (ecco, questo è il secondo partecipante al concorso "trucco più inutile 1992". Chi sarà il vincitore? NdP) (Umberto Riva)

NES

MEGA MAN II
Ecco tutti i codici (V=spazio vuoto, P=pallino pieno)
PVVVV PVVVV VPVVV
PVVVV PVVVV VPVVV
PVVVV VPVVV
VVVVP VVVVP VVVVV
VVVVP VVVVV PVVVV
VPVVV PVPVP
VVPPV PVPPV PPVPP
PVVPP PVVPP VPVVP
PVVPP VPVVV
VVVVP VVVVP PVVVV
PVVVP PVPVP PPVPV
PVPVV PPVPV
PPPPV PPPVV PPVPV
PVPVV PVPVV PVVPV
VVPVP VVVPV
(The Joker)

RAD RACE
Per continuare all'infinito l'ultima pista premete simultaneamente A e Start.

METROID
Inserendo la Password JUSTIN BAILEY, trasformerete Samus nella Donna Bionica.

SUPER FAMICOM

PILOT WINGS
Ecco i codici

NORMAL	EXPERT	
000000	400718	Flight area 1
985206	773224	" " 2
394391	165411	" " 3
520771	760357	" " 4
108048	882943	Elicottero

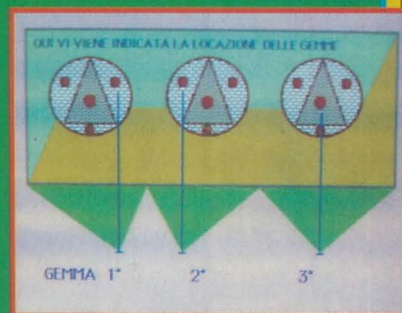
(Romano Nannini)

GRADIUS III
Vite infinite: tenere premuto nella presentazione Left, e pigiare 3 volte il tasto A. Massimo armamento lungo il gioco: mettere in pausa e premere: Alto, alto, basso, basso, L, R, L, R, B, A e levare la pausa. (Sempre R. Nannini)

GAME BOY

CYRAID
Inserire nelle password
DRAGON per il livello 2-1
SLAYER per il livello 3-1
(Marco Pelloni)

MEGA DRIVE

THE IMMORTAL:
La soluzione del secondo livello!
Finalmente! era ora! un grosso grazie ad Alessandro e Mauro per avermi comunicato la giusta locazione in cui bisogna posare le tre gemme nei buchi del pavimento; lo schema qui vicino vi indica chiaramente dove posarle. Ora potrete accedere al terzo livello, dove vi attendono ancor maggiori problemi da risolvere!
(Scritto del Gabriele di redazione inserito dal CR. Augh ho detto. NdAlex)

Direi che il megadrive ha già occupato spazio a sufficienza. Non me ne vogliano dunque i possessori del 16bit SEGA ma, del resto, questo mese ho ricevuto pure pochi trucchi per questa macchina (strano, di solito è il contrario). Il mega commentone termina qui, ricordandovi il concorso per il "trucco più inutile 1992", indetto or ora dal sottoscritto. Il vincitore, che sarà eletto da un'apposita giuria formata da me, me stesso, io, il sottoscritto e me medesimo, non vincerà un bel niente. Au revoir.

Paolone

Fiera Milano Presenta

25 Aprile - 3 Maggio 1992

PADIGLIONE SUD LACCHIARELLA

Autostrada dei Fiori: uscita a Binasco
Metropolitana Verde: capolinea Romolo
servizio gratuito bus navetta

1° Salone dell'Infanzia

Il fantastico mondo degli spot pubblicitari
diventa realtà:

1° Salone dell'Infanzia

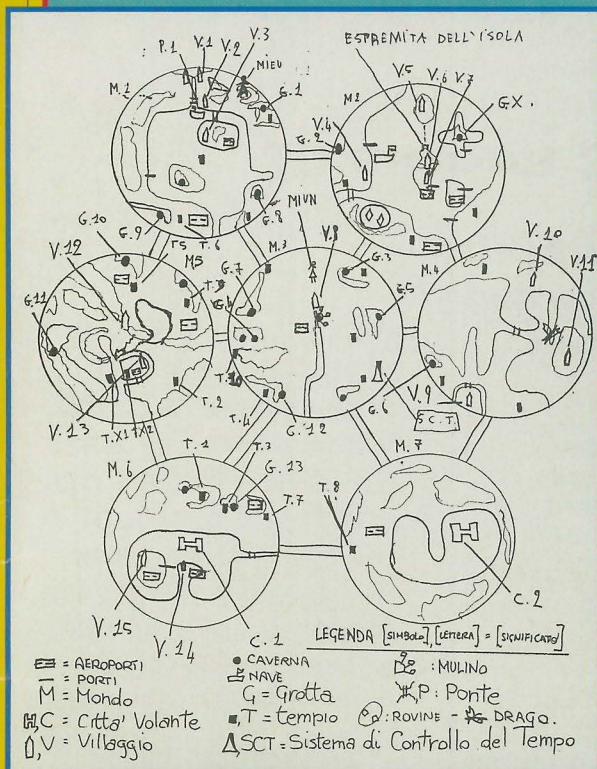
Una mirabolante città:
per voi ragazzi tutto è gratis!

Ingresso gratuito - Ampi parcheggi

Per informazioni telefonare al numero
02-87.00.54 Fax 02-86.16.44
Via G. Puccini, 5 Milano

IMPRESA IMMAGINE S.R.L.

PHANTASY STAR III

MegaSoluzione per Sega MegaDrive

Per la gioia di Gabriele Pasquali, che qui in redazione ha fatto una testa così a tutti con questo gioco, un impavido lettore è riuscito nell'impresa di terminarlo prima di lui e impiegandoci (e questo l'ha fatto stramazzare a terra ansimante, certe cose sono un tentato redattoricidio...), tra l'altro, un tempo nettamente inferiore... Subisci, Gabriele...(Egregio! guarda che non l'ho ancora finito perché devo passare parecchio tempo dietro i tanti articoli che scrivo, per cui il mio Ph. Star III lo devo lasciare un po' da parte; comunque lo terminerò presto come il primo e il secondo episodio! ndG)

I Generazione

Compare la spada corta e una scorta di "monomate" e antidoti. Andate al V3 (orientatevi con la mappa pubblicata) e parlate con l'uomo che cammina più in alto di tutti. Andate da Mieu. Andate al V2 e parlate col vecchio che cammina vicino alla fontana. Comprate un escapipe, salite sulla barca ed entrate nella grotta. Qui cercate Lile, parlateci e prendete lo zaffiro. Usate l'Escapipe e tornate al villaggio. Munitevi di monomate ed antidoti (abbreviati con mono e anti) ed entrate nel G1. Andate a rifornirvi nel V4, poi alle rovine, qui camminateci un po' intorno, entrerete in un labirinto ed uscirete dalla G3. Rifornitevi a V8 e, dopo aver parlato con i cyborg cercate Wren nel G4. Tornate a rifornirvi a V8 e andate al SCT del piano 1. Aprite i forzieri nel SCYT e uscite. Andate a M2 (per Romolo vi fermate a Porta Genov.. No, mi confondevo, la metropolitana milanese non c'entra niente... NdP) e salite sulla barca. Andate a V6 e poi al SCT del piano 2. Tornate a V6 e uscite dal retro del castello. Andate all'estremità tenendo sempre premuto il pad in alto, se tutto va bene comparirà una striscia di terra. Andate a V5, andate pi addosso frontalmente alla III fontana da sinistra. Superate il labirinto e andate a combattere con re.

II Generazione (ramo Laia)

Andate a G4 poi a G5. Quindi recatevi a V10 e parlate con un uomo che si trova nell'angolo in alto a sinistra. Entrate al V9. Nel castello cercate Thea. Tornate a G4 e poi a G7. Uscite da G8 ed andate a V1. Andate nel negozio di tecnica e cercate Sari. Uscite dal V1 e andate a V10, poi dal drago. Entrate nel castello del V11 e cercate il labirinto, salite sulla navetta e, sulla luna, cercate un altro labirinto. Esploratelo e annientate Sirene. Sposate quella che più vi piace, tanto non cambia niente (il famoso "ruolo fondamentale della donna"? Come sono maschilista... NdP), bisogna fare le stesse cose (scusate, m'è scappato da ridere... NdP).

III Generazione (ramo Laila)

Andate a M1 e attraversate un ponte apparso ad ovest del V2 (il ponte P1), entrate a G9, andate a V12 e poi a G11. Prendete la Sub Part di wren nella G11 e tornate a V8. Costeggiate la parte stretta del fiume, sul lato destro (è la parte del fiume subito sotto V8). Se tutto è ok, Wren si trasformerà e voi vi troverete in un mondo sotterraneo, entrate nel tempio, andate su, comparirà la sorella minore di Laia. Fate scorta di Escapipe e andate al G12, recatevi a V14, nel labirinto del castello per prendere il "Laiàs pendat". Andate al T1 e al V13, camminate subito a destra lungo il viale, entrerete in un labirinto, trovate una navetta e saliteci, sulla luna parlate con re e figlia. Nel labirinto cercate la Fly Part di Wren, andate nel M6 e qui nella C1. Nel labirinto di C1 prendete la "Swim Part" di Wren. Andate all'aeroporto vicino a V13 e andate a quello vicino a G10. Entrate nel T5 indi, dopo essere usciti dal T6, andate al porto. Ora recatevi al tempio sottomarino, Wren diventerà sommergibile. Sott'acqua cercate, poi prendete la spada nera. Ora andate in Aridia (M3) a parlare a Miun. Prendete dallo scrigno il Miun's Claw. Ora andate nella GX del M2, qui dentro dovete esplorare prima a destra, poi a sinistra, e bene. Tornate alla C1 del M6 e parlate con i vecchietti. Dopo la chiacchierata selezionate "equipe" e munite di nei armi i vostri paladini (il Laiàs Bow, il Miun's Claw... Ecc ecc durante il discorso vengono trasformati sì in "nei armi", ma anche rimessi automaticamente nelle fondine). Andate a V15 e comprate un planar slicer e un planar claw. Tramite il T7 andate nel M7 e qui volate in C2. Cercate il re, abbattetelo, entrate nel labirinto alla sue spalle. Cercate uno scrigno nel labirinto. A voi il DISPIACERE di scoprime il contenuto.

II Generazione (ramo Lena)

Comprate molti escapipe e dimate, poi andate da V1 a G9. Andate da G10 a V12. Liberate nella prigione Alair, e andate a G11. Proseguite per G8 passando per V12 G10 e P1. Da G7 recatevi a V8, costeggiate la parte stretta del fiume ecc ecc come avete fatto in precedenza. Andate a G12, a V14, nel labirinto del castello e prendete il "Laiàs Pendat". Andate a T1 e poi a V13, camminate a destra lungo il viale, cercate in alto la navetta del labirinto e poi il labirinto sulla luna. Lì fate a botte con Lune.

III Generazione (ramo Alair)

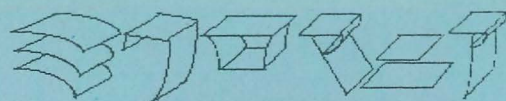
(ma che famiglia numerosa! NdP)

Sulla luna entrate nel labirinto e cercate la "Fly Part" di Wren. Andate a V13, a T2 e da T1 andate all'aeroporto vicino a T7. Recatevi a C1 ed entrate nel labirinto. Lì cercate la Swim Part di Wren, e tornate all'aeroporto vicino a T7. Tornate a T1. Da T2 andate poi all'aeroporto vicino a V13, e poi a quello vicino a T5. Da T5 andate a T6 e poi al porto. Cercate nel tempio sommerso la spada nera. Tornate a T6 e da qui andate all'aeroporto vicino a T5. Passate a quello vicino a T9 e poi andate a T9. Da T10 recatevi al mulino a prendere Laia. Ora andate nella GX prima a destra e poi a sinistra. Tornate a C1 e andate a C2. Uccidete il re ed entrate nel labirinto alle sue spalle. Cercate nel labirinto uno scrigno in fondo a destra. Aprite lo scrigno e combattete se non volete guardare il mondo da lassù (o da laggiù?).

III Generazione (ramo di Lena)

Dal M1 andate a V12 utilizzando il T6 o G9. Andate in TX e dal TX2 andate a V13. Andate sulla luna e parlate con la figlia di Lune. Andate quindi a leggervi la parte inerente alla III generazione (ramo lena-alair) che tanto bisogna fare le stesse cose.

Un mega grazie ad Andrea Perini (detto Cadaver), autore di soluzione e mappa.

SUPER FAMICOM NEO-GEO MEGADRIVE PC-ENGINE

MICROMANIA

Via XXV Aprile,80 - Besozzo - 21023
Varese - Italy
Tel : 0332 - 970189 Fax : 0332 - 970462

COMPUTER LAND

Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - 21012
Varese - Italy
Tel / Fax: 0331 - 204074

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

Japanese and American Import

SUPER FAMICOM

Soul Blader	Lire: 145.000
F1 Exaust Heat	Lire: 140.000
Super Kontra	Lire: 139.000
Rocketeer	Lire: 149.000
Xardion	Lire: 145.000
Final fight Guy	Lire: 139.000
S.T.G	Lire: 145.000
Super FamiStadium	Lire: 129.000
Super Valis	Lire: 139.000
Smash T.V	Lire: 129.000
GPX Cyber Formula	Lire: 145.000
Hattrick Hero	Lire: 129.000
Battle Grand Prix	Lire: 139.000
Ranma 1/2	Lire: 149.000
Magical Taruto	Lire: 130.000
Super Gachapon World	Lire: 155.000
Great Battle II	Lire: 135.000
Super Birdie Rush	Lire: 145.000
Top Racer	Lire: 130.000
Rushing Beat	Lire: 145.000

PC-ENGINE

Human Sport Festival	SCD	Lire: 100.000
Shubibiman III	SCD	Lire: 110.000
Parodius	8 Mb	Lire: 150.000
Kinsenka	SCD	Lire: 110.000
Browning	SCD	Lire: 110.000
Devil Hunter Yoko	CD	Lire: 105.000
Pachio-Kun Juban Shodu	CD	Lire: 120.000
Psychic Storm	SCD	Lire: 110.000
Hawk F-123	SCD	Lire: 105.000
Rising Sun	SCD	Lire: 120.000
Gokuraku Chukataisen		Lire: 105.000
Conan	SCD	Lire: 115.000
Kawa no Nushitsuri	CD	Lire: 105.000
Toilet Kids		Lire: 105.000
The Kick Boxing	SCD	Lire: 105.000
Shadow of the Beast	SCD	Lire: 110.000
Taikoki	CD	Lire: 130.000
The Davis Cup	SCD	Lire: 105.000
Far East of Eden II	SCD	Lire: 120.000
Babel	SCD	Lire: 110.000
Forgotten World	SCD	Lire: 123.000
Valis	SCD	Lire: 110.000

MEGADRIVE

Cosmic Fantasy Stories	MCD	Lire: 110.000
Toragia		Lire: 130.000
Battle Mania		Lire: 100.000
Steel Empire		Lire: 115.000
Take the A Train		Lire: 100.000
Shining Force		Lire: 125.000
Feiarie	MCD	Lire: 110.000
Shadow of the Beast		Lire: 115.000
Turbo Outrun		Lire: 95.000
Pit Fighter		Lire: 115.000
Nostalgia	MCD	Lire: 122.000
Tecmo World Cup 92		Lire: 91.000
Cold Buster		Lire: 115.000
Thunder Pro-Wrestling		Lire: 109.000
Lunar	MCD	Lire: 115.000
Wani Wani World		Lire: 100.000

IL TUO PC-ENGINE HA I COLORI TROPPO SCURI ? Il problema è stato risolto !
Finalmente i suoi 256 colori sullo Schermo

GAMEBOY

Adventure Island II	Lire: 57.000
Hudson Hawk	Lire: 52.000
WWF Super Stars	Lire: 57.000
Ikari no Yousai 2	Lire: 57.000
Laver Saver II	Lire: 52.000
Spy vs Spy	Lire: 57.000
Metroid II	Lire: 52.000
Pro Soccer	Lire: 57.000
Super Street Basketball	Lire: 60.000
Robocop II	Lire: 57.000

GAME GEAR

Monster World II	Lire: 57.000
Alien Syndrome	Lire: 67.000
Phantasy Star Adventure	Lire: 57.000
Buster Ball	Lire: 57.000

NEO - GEO

Football Frenzy	Lire: 399.000
Soccer Frenzy	Lire: 399.000

Vendita per Corrispondenza su rete Nazionale ed Estera . Servizio assistenza Tecnica . Prodotti Originali Giapponesi e Americani

CONSOLIAMOCI

Ormai è l'una di notte e non ho più la forza di battere sui tasti del mio computer, quindi bando alle ciance e puppiamoci, anche questo mese, gli annunci. Vi ricordo che se volete vedere una vostra inserzione pubblicata non dovete far altro che scrivere: Xenia Edizioni - Console Mania - rubrica CONSOLIAMOCI - casella postale 853 - 20101 MILANO.

Dave

Scambio cartuccia Gates of Zendacon o Gauntlet III per **Atari Lynx** con Ninja Gaiden, Pac-Land, Turbo Sub o Chequered Flag. Scambio Atari Lynx con un Game Boy + relativi giochi o Gamegear. Telefonare ore pasti e chiedere di Davide (un mio omonimo! NdD) allo 0742/53648.

Vendo **Nes** di un anno di vita, con libretto di istruzioni, garanzia e due giochi (i Simpson e Robocop) a L. 175000. Telefonare ad Alessandro allo 031/282950

Vendo **Sega Mega Drive giapponese** con cavo scart, come nuovo (due mesi di vita), con cinque cartucce a L. 500000. Telefonare dalle 9.00 alle 12.30 o dalle 17.00 alle 20.00 e chiedere di Ferruccio allo 0828/45875.

Scambio e vendo i seguenti giochi per **NES**: Tecmo World Wrestling, Robocop, The Battle of Olimpus. In più vendo o scambio per altri due giochi la pistola Zapper e la cassetta di Duck Hunt e Super Mario Bros. Il tutto ad un prezzo da concordare. Telefonare a Bertoluzzi Emanuele ore pasti al numero 0437/30993.

Vendo **Sega Game Gear** + Out Run + Shinobi. Per informazioni tel 085/4913322 (Roberto).

Vendo **Sega Mega Drive** 6 mesi di vita + control pad a L. 200000. Vendo inoltre i seguenti giochi a L. 40000 caduno: Street of Rage, Castle of Illusion, Out Run, Golden Axe, Phantasy Star III, Sonic, Ghouls'n'Ghosts, Strider, Mercs, Super Monaco GP, Space Harrier 2, World Cup 90, Alien Storm, Altered Beast. Telefonare ore pasti allo 031/767017 e chiedere di Danilo.

Scambio per **MD** Wrestle War (versione giapponese) e John Madden's Football. Si assicura massima serietà. Luca Antonelli - via Provinciale 1 - Castglione dei Pepoli - 40035 Bologna - Tel 0534/91307 (dalle 19 in poi).

Vendo: per **MD**: Bonanza Bros, Wrestle War, Super League, The Revenge of Shinobi, Alex Kidd, Golden Axe, Arnold Palmer a L. 65000. Per **Super Famicom** il gioco F-Zero a L. 80000. Per **Lynx** Electrocop a L. 40000. Per **Game Boy**: Golf, Lacroan'Heroes a L. 40000. Milani Claudio - via Alla Villa - 13019 Roccapietra (VC).

Scambio, vendo, acquisto giochi per **MD**. A disposizione Strider, Out Run, Last Battle (giapponese), Sword of Vermillion, Bare Knuckle, Rastan Saga 2. Scambio solo in Lombardia. Massima serietà. Gian Pietro Brusetti - via G. Quarenghi 3 - 24023 Clusone (BG) - Tel 0346/23260.

Vendo **MD** con una cassetta (vuorrai dire cartuccia! NdD) a L. 240000. Inoltre vendo anche 5 cassette (e ridaje! NdD) a L. 55000 ognuna. Telefonare ore pasti. Renzo, Tel 06/6554282.

Vendo o scambio i seguenti giochi per **MD**: Revenge of Shinobi, Last Battle, Alex Kidd, Golden Axe, Zero Wing. Solo nella zona di Pavia. Tel 0383/878569 Gianluca (ore pasti).

Vendo **Master System** quasi nuovo con 8 giochi a L. 500000, oppure solo i giochi (Rastan, Tennis Ace, Golden Axe, World Cup Italia '90, Secret Command, Sega Chess, R-Type, Wonder Boy) a L. 50000 ciascuno. Telefonare tutti i giorni dalle 20.00 alle 22.00 allo 0331/375996 e chiedere di Stefano. P.S. Un saluto a Dave (ciao, come vedi noi redattori siamo un po' narcisisti e basta citarci per essere pubblicati! NdD).

Vendo **NES** più 11 giochi a L. 800000 oppure in cambio di un **Super Famicom** (ma dico io, lo sai cosa costa un SF? Quasi L. 500000, non 800000! NdD). Chiedere di Aurelio dalle 15.00 alle 19.00 allo 06/837925.

Vendo **Atari Lynx** un mese di vita, usato pochissimo, + 2 giochi (California Games ed Electrocop) a L. 170000.

Vendo **Lynx** + 7 giochi a L. 300000 trattabili o scambio con Game Gear, Nes o GB + relativi giochi. Beppe allo 081/5781775.

Vendo **MD europeo** con garanzia, 1 control pad e quattro meravigliosi giochi: Altered Beast, Castle of Illusion, Joe Montana e 688 Attack Sub alla stupefacente somma di 450000. Alessandro Gobbi - via Malcanton 61 - Malcontenta (VE) - tel 041/5470227.

Vendo **Master System** + pistola con 3 giochi e 5 card a Lit. 250.000. Vendo inoltre varie cassette per **MegaDrive** a prezzo da concordare e il CD Ernest Evans (per Mega-CD) a Lit.80.000. Galli Marco tel.02/6883977

BOVVA'S HARD CAFE'

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

Come pensiamo abbiate certamente notato, in soli due mesi abbiamo già apportato alcune decisive modifiche al layout delle pagine a voi dedicate. Attualmente non posso sapere se il risultato di questo mese sarà quello che avevamo in mente, comunque (incrociamo le dita), sotto i caratteri che formano il testo, dovreste scorgere il nuovo, fantasmagorico fondino realizzato dal Paolone. Risvolti narcisistici a parte, cercate di guardarlo bene, sotto il testo dovreste riconoscere i vostri beniamini... Chissà, magari un giorno lo regaleremo a colori come poster, ma fino ad allora godetevelo monocromatico in santa pace, senza dimenticarvi, ovviamente, di godervi pure le vostre allucinanti missive...

Paolone & Dave

RETROPOSTA

Cari Paolo e Davide (veramente era "Caro Stefano", ma ormai sono tre mesi che ci occupiamo della posta, e così fa più impressione NdP), vi scrivo innanzitutto per farvi tantissimi complimenti per il giornale CONSOLEMANIA: è veramente stupendo (sono sincera!) E si sentiva la mancanza, sul mercato giornalistico, di una testata così esauriente e simpatica. Sono un'accanita giocatrice di videogames, e quindi ho apprezzato sul serio la vostra competenza e la vostra bravura nella "creazione" di un giornale tanto carino! Mi permetto però di farvi una critica: perché presentate alcuni giochi, che però risultato ancora introvabili nel mercato dei videogames? Per esempio, il gioco dei Simpson da voi presentato sul nr 3 di Consolemania, non è ancora reperibile, e stando alla Leader non lo sarà fino al maggio '92. Non è giusto che facciate venir voglia di giocare (come solo voi sapete invogliare...), e poi non sia possibile farlo. Non sarebbe meglio trattare esclusivamente giochi che si sanno già presenti, o per lo meno di prossima uscita sul mercato? Un'altra domanda (abuso della tua pazienza, Stefano) (ma sì, fa pure, tanto ha lasciato a noi il compito di risponderti! NdP), esiste sul mercato un adattatore che permetta di usare le cartucce americane sul NES italiano? Se non esiste, in quali inconvenienti potrei incappare inserendo una cartuccia straniera in una console NES? (In nessun guaio particolare, solo che il gioco non funziona! Neanche facendolo benedire o mettendosi a piangere in cinese arcaico NdP). Infine vorrei un piccolo aiuto: come faccio a superare il mondo 7-4 di Super Mario Bros I? Spero potrai rispondermi, perché sono disperata! A questo punto invio un salutone a tutta la redazione (siete bravissimi) e in particolare a te (si riferisce a Stefano. Hey, Steve, dice a te... E' diventato tutto rosso... Beh, è il suo modo di ringraziare. NdP)
Ciao, Elisabetta

Sbirciando in un oscuro anfratto redazionale, abbiamo riportato alla luce alcune missive che erano misteriosamente "scomparse", e che ci erano state inviate tra ottobre e dicembre dell'anno scorso. Avremmo potuto ignorarle, visto che ogni mese ci arrivano un sacco di lettere e di solito si tende a dare più spazio a quelle più recenti. Tuttavia non ci è sembrato onesto, e quindi le abbiamo piazzate su questo numero. Cosa possiamo dirti, cara Elisabetta, noi cerchiamo di recensire tutte le novità messe a disposizione dal mercato, che non può essere circoscritto solo (parlo in generale) all'importazione Giochi Preziosi, Mattel, o Leader, ma che deve tenere presente anche lo sforzo di alcuni intraprendenti negozianti che cercano di far giungere in Italia anche le ultime novità, sebbene il prezzo a volte ne risenta. Comunque il fenomeno è di solito più evidente col Megadrive, e nel caso dei Simpson si trattava di materiale inviatoci dall'Inghilterra direttamente dalla softwarehouse! Per quanto riguarda il resto, non possiamo fare altro che ringraziarti per i complimenti (dopo quell'esaltato di Captain Sega del mese scorso, sono un vero toccasana) e passare al resto di questa "retromicroposta". Francesco Panella ci chiede (anzi, se la prende un po' con me NdP) più recensioni per il Lynx: se la Atari mantiene la promessa di fare uscire almeno 5 titoli al mese, vedremo di accontentarti. Matteo

Formenti si lamenta dello scarso funzionamento del suo televisore quando è collegato al suo MS (sfarfalla e il colore sparisce, e in più il suono si sente male)(Giramenti di testa, conati di vomito? Signore, il suo televisore è incinto! NdAlex). Caro Matteo, nel frattempo avrai certamente risolto da te il problema, ma l'inconveniente lamentato è semplicemente dovuto, nella maggior parte dei casi, a un'errata sintonizzazione del televisore: non devi fare altro che cercare il canale 36 della tua TV e agire sul comando di sintonia fine. Vedrai che tutto s'aggiusta! Luca "AXL" Ciavatta ci fa i soliti complimenti di rito e ci chiede di dedicare maggior spazio al PC Engine. Vedremo cosa si può fare, ma noi siamo del parere che lo spazio dedicato alle varie macchine sia l'ideale. I lettori, comunque, siete voi, e chi se non voi può darci le migliori indicazioni? Scrivete, allora, no? Un certo "Ganzo più bischero, gasato e grullo che vi abbia mai scritto" ci pone le solite, annose, domande del tipo "E' meglio il mega CD o il SF?", alle quali noi non rispondiamo più perché ci siamo stufati. Comunque la prof ha trovato molto da ridire sulla tua lettera... Gian Paolo Fadini (Via Turazza, 35100 Padova) vuole fondare un Game Boy club. Se volete iscrivervi, sapete a chi rivolgervi (NON A NOI! NdD). Ci ha riscritto Max Castaldi, chiedendo umilmente perdono, inginocchiato sui carboni ardenti, per la lettera "offensiva" nei confronti del Megadrive pubblicata sul nr 3. E per farsi perdonare ci ha inviato una dettagliata esposizione delle peculiarità tecniche del Megadrive in fatto di audio. Bravissimo, continua così ed intanto divertiti con la tua "meravigliosa console", e sappi che il Paolone ha apprezzato moltissimo la tua lettera, essendo anche lui un appassionato di Hi Fi e cose da esaltati in generale.

ADESSO BASTA!!!

Indescrivibile redazione di CM, ci dispiace ma questa volta non ci siamo proprio!! Tutto ciò che abbiamo visto nella nuova rivista (copertina inclusa) ci ha deluso profondamente, così abbiamo deciso di scrivervi per esprimere tutto il nostro disappunto. Da felici possessori di console quali il SUPER FAMICOM e il PC ENGINE SUPERGRAFX, vorremmo muovere alcune critiche (speriamo costruttive) (o semplicemente fuori luogo... NdP) sull'impostazione della rivista:
1) i giudizi sono troppo di parte nei confronti degli sponsor di USA TODAY, come fate a dare 80% a un gioco come FANTASIA (aridaje NdP) la cui unica cosa decente è la grafica mentre giocabilità e sonoro raggiungono livelli addirittura penosi? Di esempi come questi ce ne sono diversi, basti citare Spiderman (Ehi, Captain Sega, qui ci sono già alcuni tuoi discepoli... NdP)(Ehi Paolo, senti questa: "Chi ci odia ci segua". NdAlex), e Galaxy Force II (tutti giochi da noi provati) nei quali vengono esaltate caratteristiche non presenti nei giochi.
2) Tutti i giorni assistiamo durante a USA TODAY a delle cose che fanno male al mondo dei videogiochi; giochi spacciati da Stefano Gallarini per grandi titoli da acquistare immediatamente si rivelano delle immani schifezze! In testa alla classifica delle fregature svetta Dynamite Duke, un gioco veramente osceno che meriterebbe di essere buttato nella spazzatura invece di essere inserito nello slot del Megadrive (anche se la differenza non è molta) (Ah, a quali considerazioni filosofiche porta certe volte l'invidia... NdP). Un altro aborto di gioco è Wrestle War, sicuramente la più ingiocabile e scandalosa simulazione di Wrestling, seconda solo a Pro Wrestling per Master System, un gioco che mi fa lo stesso effetto dei confetti Falqui (immagino ti riferisca al fatto che "basta la parola" NdP). Altro gioco penoso è Super Tennis per MS, ma come cavolo ha fatto Mancini a battere Zenga se non si può giocare in due? Se continuate di questo passo, non farete altro che deludere i possessori di console Sega, i quali ogni volta che compreranno una cartuccia si troveranno con un gioco che non vale il prezzo.
3) la rivista non si chiama Segamania e quindi ci aspetteremmo un maggior numero di recensioni per altre console.
Concludendo speriamo che la posta non tratti solo di elogi e di complimenti alla rivista (vedi Nr 3), ma diventi un angolo dove si possa parlare liberamente delle proprie idee. Noi continueremo a comprare fiduciosi la vostra rivista sperando che migliori, in caso contrario perdereste parecchi lettori.

Bucchioni Riccardo, Carmè Marko, Lopresti Diego, Poletti Marco, Greghi Marco - La Spezia.

PS: lo so che rischiamo di non essere pubblicati, la verità fa male.

Quale verità, scusa, forse che le vostre sono le critiche più idiote che ci siano mai arrivate? Come potete notare, la posta è proprio quella che volete, un angolo dove sia voi, sia noi, possiamo dire le nostre opinioni. E stavolta ci incavoliamo, e sul serio. All'inizio premettete di possedere SF e PC Engine, e poi vi lamentate solo di giochi per console Sega, macchine, a quanto abbiamo inteso, che non avete la fortuna di possedere. Tutti i vostri giudizi sembrano pesantemente influenzati da una vena di "razzismo" contro Master System e Megadrive, e quella noticina "i possessori di console Sega rimarranno delusi" puzza di ipocrisia lontano un miglio. Per altro nominate come "schifezze" giochi che assolutamente non lo sono, una "schifezza", ad esempio, è Tag Team Wrestling su C64 (quella sì che è la peggior simulazione di Wrestling mai apparsa!) E poi cosa sono tutte queste invettive contro l'angolo dei videogames a Usa Today condotto da Steve? Secondo voi, quella piccola didascalia "messaggio promozionale" che appare nell'angolo inferiore sinistro dello schermo, è stato messo lì per niente? Per il resto, NON UNA parola che riguardi il metodo di valutazione dei giochi per le VOSTRE console. Vi va dunque bene? E allora sappiate che è lo stesso che usiamo per i prodotti Sega. Chiaro? E vedete di piantarla di accusarci di "corruzione", piuttosto andate a rileggervi le "lamentele varie" del numero scorso, che Paganini non ripete. (Notare bene, infine, che da questo numero abbiamo deciso di abbassare i voti. E questo vale per TUTTE le macchine. NdBovas).

LYNXATARI SULL'ORLO DI UNA CRISI DI NERVI

Come già ho avuto modo di dire, sono giunte in redazione migliaia (ma che dico migliaia, centinaia, decine...) Beh, insomma, un catervone di lettere di possessori di Atari Lynx, e visto che tutte si rivolgevano direttamente (e modestamente) a ME (il Paolone, per intenderci NdP), rispondo loro in questo spazio messo qui apposta. L'Atari Lynx è una macchina ad 8 bit, e questo per Skizzo e per Massimiliano de Mattheis che erano titubanti di fronte a ciò che trovano scritto "sulla confezione della console". Quello che è vero, è che il Lynx gira a 16 Mhz di velocità, ha 4096 colori e ne può visualizzare un massimo di 16 contemporaneamente. Tuttavia il Lynx può fare di meglio, visualizzandone 16 per riga (totale: più di 1300 contemporaneamente), ma questo sacrificando parte della velocità d'azio-

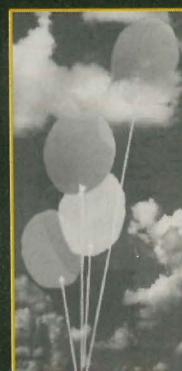
MICRO GENIUS, IL COMPATIBILE.

Non c'è niente di più originale che giocare con la Console Marpes 7600 Micro Genius

Design "Big Box"
Vincitore del Premio TWC Design 1991

- Uscita stereofonica con cuffia in dotazione
- Tasto espulsione cartuccia
- Tasto reset
- Uscite audio video per monitors
- Alimentatore, Cavo RF e Deviatore TV

Inoltre nella confezione troverete una splendida cartuccia gioco e DUE JOYSTICK TURBO per giocare subito con i vostri amici!

...e la versione ACTION KIT...

BOVAS'HARDCAFE'

ne. Per chi mi chiedeva un confronto tra la grafica del Lynx e quella del Game Gear, rispondo che le cose stanno così: la risoluzione della console portatile Sega è nettamente superiore rispetto a quella dell'Atari, ma quest'ultima può vantare il doppio sincronismo e lo zoom hardware, due particolarità che la rendono più "fluida" della concorrenza. Per Michele Lombardino: l'accoppiata Lynx-Megadrive non è affatto inusuale, anche io possiedo le due console in questione. Intanto tra Rygar, Ninja Gaiden, War Birds e Rampage, ti consiglio senza riserve i primi tre titoli. La migliore cartuccia del Lynx, comunque, resta... Quella che vi piace di più. I giochi sono così diversi, a volte, che non è possibile confrontarli. World Cup Soccer è semplicemente un bel gioco di calcio, e Ninja Gaiden un ottimo picchiaduro. Per Oreste Salerno: non ho ancora avuto modo di giocare ad Awesome Golf, ma ha ricevuto dalla critica estera numerosi elogi. Dagli pure un'occhiata. Per quanto riguarda Viking Child non posso fare altro che confermare quanto ho già detto nella recensione: è bello e giocabile, ma è paurosamente lento. Troppo. Strider 1 non esiste per Lynx, ma c'è sempre il seguito. A proposito, anche se non sarà sviluppato direttamente dall'Atari, non è assolutamente detto che sarà brutto, anzi... Vi rimando alla recensione su qualche numero futuro di CM. Rolling Thunder è un bel gioco solo se vi piace il coin op originale. A me non ha mai detto molto, e la conversione non ho ancora avuto modo di provarla. Vi farò comunque sapere.

CORSARI NERI ANCHE SU CONSOLE?

Ciao Stefano! (Ciao, NdBovas) Mi sono deciso a scriverti per sollevare un problema che incombe sul giovane mercato delle console: la pirateria! Come? La Pirateria? Già, hai letto benissimo, e ti assicuro che non volevo scrivere a TGM, ma sarà meglio iniziare dal principio (e da dove se no?) E spiegarti cosa intendo dire: poco tempo fa stavo sfogliando una rivista vostra concorrente e mi sono soffermato sulla pubblicità di un soft center; tra i vari accessori si parlava del back up per Megadrive, ovvero un drive in grado di fare le copie dei propri giochi da cartuccia a disco. Ma mi spieghi chi va a spendere più di mezzo milione per farsi i back up delle cartucce? Nessuno, è evidente, tanto più che è il lavoro più inutile del mondo, visto che è impossibile spaccare una cartuccia, a meno che non la si prenda a martellate (mi sa che non hai capito molto del funzionamento di tale drive, leggiti la risposta, se può deludarti NdP). Il fatto è che il vero fine per cui viene venduto questo drive è intraprendere un mercato illegale, come è successo (e continua a succedere) sui computer, con conseguente calo della qualità del software. Tu cosa ne pensi? Ti saluto con questa domanda e ti (vi) faccio i più sinceri complimenti per la splendida rivista (praticamente la migliore con TGM).

Stefano Gonella, Torino.

PS: mi pare di aver letto da qualche parte che deve uscire un gioco tratto dal cartone animato "Il mistero della pietra azzurra", è vero? Se sì, ti prego, dammi qualche notizia (per quale sistema?) Io vivo solo per quel cartone animato!
PPS: non si sa ancora nulla riguardo il CD ROM per Super Famicom? E quello della Sony? E' già uscito (ma dove? NdP) ma nessuna rivista ne ha dato delucidazioni tecniche.

Partiamo dall'inizio. Il sistema di funzionamento del Mega Back Up è semplice: si inserisce nella porta delle cartucce, ed è dotato di una RAM da 8 mega. Quando viene attivato, la memoria della cartuccia viene copiata nella RAM di cui parlavo prima, e poi l'utente può scegliere se trasferirla o meno su disco (4 mega per dischetto). Ciò implica due cose: innanzitutto la cartuccia originale non subisce alcuna conseguenza fisica e continua a funzionare come sempre, anche dopo essere stata copiata, ed in secondo luogo, la memoria da 8 mega di cui è dotato il Back Up rende virtualmente incopiabili le cartucce da 12 mega (se nella memoria non ci stanno, non possono essere trasferite). Come se non bastasse, la SEGA ha avuto l'ottima idea di proteggere gli ultimi titoli tramite una routine che s'incarica di riconoscere la presenza di un "agente estraneo" come il Mega Back Up, e ne impedisce il funzionamento. Comunque, il problema che hai introdotto è azzeccatissimo: assisteremo dunque anche su MegaDrive alle lotte tra protezioni e copiatori? Intanto, volendo essere cinici, ti assicuro che se le cartucce fossero tutte copiabili senza problemi, la spesa iniziale del Drive (equivalente a 5 nuove cartucce d'importazione parallela) verrebbe immediatamente sopperita facendosi prestare sei cartucce dagli amici e copiandosele su dischetti che costano sulle 750 lire l'uno... Anche stavolta entra in causa un sentimento che tutti certamente abbiamo: l'onestà. Piratare è sinonimo di rubare, ricordatevelo bene. Certo è che, tra le prime conseguenze del Mega Back up, c'è, per ovvie ragioni, il NO ormai presumibilmente categorico della Sega a iniziative come il noleggio...
Per quel che riguarda il gioco su Nadia continua a seguire CM, appena sapremo qualcosa di più dettagliato lo pubblicheremo. Infine, non so dove tu abbia visto il CD Sony per SF, ti pare che se ci fosse ce lo lasceremmo sfuggire così? Il CD del SF uscirà quando uscirà. Sono stato chiaro?

ELOGI SPENSIERATI E BELLE DOMANDINE

Mitici redattori di CM, chi è un appassionato di console e di CM? Sono io e mi chiamo Andrea. Vi scrivo per dirvi di non badare alle critiche, SIETE FANTASTICI, MAGNIFICI E ULTRAMAGNIFICI (scritto con caratteri 2x2 cm NdP). Come me (modestia a parte). Dopo i meritati complimenti vorrei farvi un paio di domande a cui voi, intrepidi redattori di CM, saprete rispondere. VERO?!?!?
1) Alex è davvero così pazzo o fa solo finta?
2) Secondo voi è migliore il Mega CD o il CD del Super Famicom?
3) Il Megadrive italiano è inferiore a quello giapponese?
4) Il Megadrive è al livello del Super Famicom?
5) Vi sembra adeguato il prezzo delle cartucce del MD?
Non mi resta che salutarvi e ricordarvi che siete i migliori in assoluto, che non vi batterà mai nessuno, mai come redattori, mai come simpaticoni (speriamo continuerà a pensarla allo stesso modo dopo che avrò risposto alle sue domande... NdP).

Andrea Camporese, Varese.

Abbiamo volutamente pubblicato questa lettera per l'alto contenuto complimentorio che diffonde un'aura più respirabile in queste pagine dense di critiche, tecnicismi e violenza digitale... Grazie...
1) Nooo, Alex, a parte la coperta che si porta dietro, la motosega con cui "termina" i redattori, lo sguardo lunatico e le crisi di paranoia se gli portiamo la posta in ritardo, è un ragazzo del tutto normale. Sempre se, ovviamente, facciamo rientrare nei canoni della "normalità" anche le quattro zampe, i tre occhi, il marsupio incorporato nell'intestino e la voce da 11111 Db.
2) CD del SF? Quale CD del SF? Come facciamo a fare un

BOVAS'HARDCAFE'

confronto con una macchina di cui non si sa nulla?
3) No, come fanno due macchine IDENTICHE a essere superiori l'una all'altra? C'è da ammettere però che il MD italiano è solo un po' (poco, mi raccomando) più lento.
4) Certo, soprattutto se li metti l'uno accanto all'altro sulla stessa scrivania, come avviene qui in redazione.
5) E che ne sappiamo? I prezzi li fanno loro, e se sono così alti i motivi ci sono di sicuro! Scherzo, il motivo è molto semplice, ed è da ricondursi, come al solito, al sistema fiscale italiano: in Giappone una cartuccia può anche costare 20 carte, ma quando passa la frontiera la caricano di altre 50 solo di tasse, e il negozio che l'ha importata deve pur guadagnarci qualcosa, no?

CONSOLE MANIA 2 LA VENDETTA

Aeroeodinamica, espansiva, esplosiva e unica redazione di Console Mania, vi scrivo per proporvi una nuova rubrica. Visto che dite sempre che una rivista è in continua evoluzione, e che deve migliorare, ho ideato la rubrica "LA RIVISTA NELLA RIVISTA", che è una simpatica (e demenziale) parodia della vostra rivista.
E' la prima volta che vi scrivo, anche se seguo Zzap! dal lontano settembre 1989 (numero 37) e ho acquistato tutto i cinque numeri di Console Mania. Non ho mai scritto prima perché, ehm, ero un po' a corto di idee, ma con l'avvento di una nuova rivista, e con l'influenza sempre maggiore, negli ultimi mesi, dei mitici BovaByte, ho partorito questa rubrica.
Spero quindi che ne teniate conto, e non pensiate che la mia sia sfacciataggine (ci mancherebbe!), ma in fondo, la vita è una sola, e se non ci si butta, che scopo c'è? (Pensate, potreste incrementare il numero delle pagine!)
Vi ringrazio comunque e vi faccio tantissimi complimenti per la neonata rivista.

P.S. Se volete corrispondere con me scrivete alla Redazione di Console Mania II - via Carlo Moderno - 6834 Morbio Inferiore CH.

Dopo Andrea Lanza, che ha "clonato", e anche con non poco successo, la nostra demenziale fanzine BovaByte, per la prima volta in assoluto, in esclusiva interparrocchiale, la prima fanzine di Console Mania!!!! Complimenti Michele, hai fatto proprio un buon lavoro, infatti tutti qui in redazione, me compreso, ci siamo sbellicati dalle risate a leggere la tua opera. Purtroppo, per quanto riguarda la tua, chiamiamola così, "proposta", non possiamo dirti niente di rassicurante. Infatti, lo spazio a nostra disposizione è sempre tiranno e per ora è impossibile trovare il posto necessario e inoltre non sapremmo proprio come farci stare le varie fanzine nel nostro formato, dal momento che, una semplice fotocopia, risulterebbe una emerita schifezza (ci toccherebbe rimpaginare il tutto cercando di mantenere intatto lo stampo di "fanzine" il che è impossibile. Comunque, come puoi vedere tu stesso, ho trascritto il tuo indirizzo, in questo modo potrai essere contattato dagli altri "dementi" (ora non offenderti, per me è solo un complimento, NdD) così potrai, diciamo così, fare un bello "scambio culturale"

MANGIA GLI SPINACI, CHE TI FANNO BENE!

Infaticabile redazione di Console Mania, chi vi scrive sono io (o forse lui), ma in fondo cos'è un io nell'universo dell'oggettività? (Non avete capito? Beh, neanche io) (ti sbagli, io ho capito benissimo, sei tu che non hai capito! NdD).
Io (sempre quello di prima) (ma allora sei un io empirico! Bravo, continua a mangiare gli spinaci! NdD) possiedo un C64 e un PC, "ma allora perché scrivi a Console Mania?" direte voi, "perché ho già bombardato di lettere Zzap! e TGM" rispondo io e non mi sembra giusta lasciare a bocca asciutta CM, e poi io, (ah! Il fascino arcano dell'io) di console me Nintendo (ah ah ah, che bella battuta scontata! NdD).
Attenzione! Questa lettera è coperta di copyright, perciò siete pregati a questo punto di inserire la terza parola della dodicesima riga della settima pagina del secondo manuale, quindi contate il numero dei peli della barba di Giancarlo, aggiungete il numero di scarpe di Ricki, moltiplicate per il numero di parole che riesce a dire Stefano in un minuto di USA Today e sottraete l'ammontare dell'ultima multa di Max, a questo punto controllate il numero così ottenuto sulla tabella dei codici (ma sì, quel foglio leggibilissimo con scritte nere su sfondo grigio scuro scuro scuro) e inserite il codice corrispondente (ma possibile che per poter utilizzare un gioco originale bisogna controllare ogni volta dieci tabelle? Non è affatto male l'idea di Robocop 3, non se ne può più di codici!) (Purtroppo oggigiorno i codici sono diventati indispensabili, dal momento che la maggior parte degli utenti fa uso dei cosiddetti "piratoni", facendo perdere alle Software House un bel po' di quattrini, NdD).
Bravi! Se siete arrivati fin qui vuol dire che avete la lettera originale, peccato però che sia finita! Ah! Ah!
Ad ogni modo ci risentiremo ancora, che lo vogliate o no. See you next time.

Dr Brainless.

P.S. Remember! I'm crazy but I'm not fool!

Che cosa deve fare uno lettore che vuole scrivere una lettera? Io direi che la prima cosa da fare è tirare un bel respiro, contare fino a duemilacentocinquantatrevirgol... e accertarsi che il suo bel cervello sia collegato. Dopodiché può anche scrivere. (Ah, lo faceste voi prima di scrivere le recensioni o, ahimè, rispondere alla posta... NdAlex)
Se non seguite questa procedura, incappate nell'errore di questo fantomatico Dr Brainless. Meditate gente, meditate! E soprattutto mangiatevi tanti spinaci, fa TANTO bene!
A questo punto mi sembra doveroso aprire una piccola parentesi. Sicuramente molti di voi si staranno chiedendo che cavolo centrino gli spinaci in tutto questo. Può sembrarvi assurdo, ma queste fantomatiche verdure dal colore verdastro hanno il loro perché. Provate, tanto per fare un esperimento, a mangiarveli con il latte a colazione, vedrete che, oltre ad incrementare il vostro vigore fisico, accrescerete anche il vostro rendimento scolastico, prestazioni sessuali eccetera eccetera. Provare per credere.

MEDITAZIONI FACETE DI PRIMO GRADO (DELLA SCALA MERCALLI)

Faceta redazione (in che senso? NdD) di Console Mania, è mia intenzione porvi la seguente domanda: i Giapponesi sono l'oppio della terra? Parrebbe proprio di sì. Cosa possiamo dire in difesa di un popolo masochista come quello? Dormono sì e no 4 ore al giorno, il lavoro è la loro regola di vita, e quanto gli hanno tolto la domenica come giorno lavorativo si sono pure incavolati! (Non pensavo di avere parenti così lontani! NdAlex)
Senza contare che durante quei sette giorni (!) Di ferie che vengono loro IMPOSTI, c'è la più alta concentrazione di sui-

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727

Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

MEGA DRIVE	SUPER-FAMICOM	GAME GEAR	GAME BOY
Desert Strike	Joe e Mac	Super Manaco GP	Turtles II
Double Dragon II	Turbo Challenger	Wonder Boy	Ghostbusters II
F1 Grand Prinx	Super Fire Pro Wrestling	Out Rum	Home Alone
Wings of War	Home Alone	Donald Duck	Double Dragon II
John Madden Football II	Lagoon	Sonic	Cip-Ciop
Quack Shot	D. Force	Head Buster	Hyper Soccer
Raiden Trade	Super EDF	Joe Montana Footbal	Read Fighter
Shadow of the Beast	Super Stadium	Mickey Mouse	Star Wars
Thunder Fox	Sim City	Leader Board Golf	Rygar
Tai Heiky			Kick Off
			Gremlins II
			Simpson

Inoltre cartucce X NES - MASTER SISTEM a partire da £ 50.000 iva inclusa.
PRENOTA SUBITO IL TUO GIOCO INVIO POSTA CELERE

Dal 1984 vendita per corrispondenza. Per informazioni e ordini telefona allo (031) 300.174

RICHIEDI SUBITO IL FAVOLOSO CATALOGO A COLORI GRATUITO DEDICATO ALLE CONSOLLE PORTATILI: GAMEBOY™, GAMEGEAR™, LYNX™

GAMEBOY ™

ADVENTURE ISLAND 64.000
ASTEROIDS .... TEL.
ATOMIC PUNK 59.000
BATTLETOADS 64.000
BEETLEJUICE 64.000
BUGS BUNNY II 64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REV. ... 69.000
CHOPLIFTER II 59.000
DOUBLE DRAGON II 64.000
DRAGONS LAIR 59.000
ELEVATOR ACTION 59.000
FACEBALL 2000 .... 64.000
FASTTRACK NASCAR B. ELLIOTT 64.000
FINAL FANTASY ADVENTURE 95.000
FANTASTICO ACTION/RPG DA 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!
FINAL FANTASY LEGEND 69.000
FINAL FANTASY LEGEND II 95.000
FANTASTICO RPG DA 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!
GAUNTLET 2 .... 59.000
IN YOUR FACE (BASKETBALL) 59.000
MARBLE MADNESS 64.000
MEGAMAN 2 .... 64.000
PAPERBOY 2 .... TEL.
PRINCE OF PERSIA 64.000
RC PRO AM 59.000
R-TYPE 59.000
ROBOCOP II 64.000
ROGER RABBIT 64.000
SNOOPY (JAPAN - FINO AD ESAURIMENTO) .. 39.000
SNOW BROTHERS 64.000
STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY .... TEL.
THE ADDAMS FAMILY 59.000
THE PUNISHER 64.000
THE SIMPSONS 64.000
TURRICAN 59.000
TURTLES II (2 MEGA) 85.000
WWF WRESTLING 59.000

CONTINUA L'OPERAZIONE SPOT!!! Fino al 31/12/92 in ogni spedizione trovi uno SPOT ogni Lit. 50.000 di spesa. con soli 10 SPOT puoi ricevere la splendida maglietta SoftMail ed un buono sconto eccezionale!!

PLAY & CARRY CASE LIT.39.000

"SUPER" GAMEBOY™

MAGNIFIER (LENTE • LIT.29.000)
GAMELIGHT (LUCE • LIT.35.000)
AMPLIFIER (CASSE STEREO • LIT.39.000)

E' DISPONIBILE ANCHE GAMELIGHT PLUS (LUCE+LENTE • LIT.55.000)

MEGADRIVE™

ABRAMS BATTLE TANK 115.000
ACTION REPLAY 145.000
BATMAN 115.000
CENTURION 105.000
DOUBLE DRAGON .... TEL.
FAERY TALE ADVENTURE 99.000
F-22 INTERCEPTOR 115.000
HARDBALL (8 MEGA/2 GIOCATORI) 70.000
LAST BATTLE 99.000
MIKE DITKA FOOTBALL 89.000
(8 MEGA/2 GIOCATORI)
NBA BASKET (LAKERS VS CELTICS) 105.000
OFF ROAD .... TEL.
ONSLAUGHT 70.000
OUTRUN 99.000
PACMANIA 105.000
PGA TOUR GOLF 115.000
RASTAN SAGA II 99.000
ROAD RASH 105.000
SHADOW OF THE BEAST (8 MEGA) ... 115.000
STREETS OF RAGE 115.000
SWORD OF SODAN 99.000
TEST DRIVE II .... TEL.
TURRICAN 89.000
688 ATTACK SUB 129.000

FIERA DI MILANO 7-11 MAGGIO 1992

VIENI A TROVARCI IN FIERA: POTRAI ACQUISTARE DIRETTAMENTE A PREZZI SPECIALI E VEDERE DA VICINO LE ULTIMISSIME NOVITÀ!

GAMEGEAR™

CLUTCH HITTER (BASEBALL) 89.000
DELUXE CARRY CASE 45.000
VALIGETTA PER GAMEGEAR™, BATTERY PACK, ADATTATORE AUTO, TV TUNER, E FINO A 12 GIOCHI!!
DRAGON CRYSTAL 69.000
DONALD DUCK 89.000
LEADERBOARD GOLF 89.000
MASTER GEAR ADAPTER 89.000
POTRAI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI DEL MASTER SYSTEM™ SUL GAMEGEAR™
NINJA GAIDEN 89.000
PACMAN 69.000
SHINOBI 89.000
SONIC THE HEDGEHOC .... TEL.
WONDERBOY .... TEL.

Tutti i prezzi sono iva inclusa • nomi e marchi protetti sono citati senza indicare i relativi brevetti

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
CM	Spese di spedizione Lit.	7.000
	TOTALE LIT.	

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA) ☐ CartaSi ☐ VISA ☐

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÁ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

BOVAS'HARDCAFE'

cidi! E poi, almeno si impegnassero un po' più a fondo nel creare i videogiochi (bella contraddizione! Visto che tu stesso ti lamenti delle loro troppe ore lavorative, ora cosa pretendi, che si mettano a lavorare anche durante le ore notturne? NdD)(Beh, cosa c'è di strano? IO lo faccio sempre. NdAlex).
Sì, perché (Max Castoldi ha ragione) la grafica del Mega Drive è senza dubbio migliore di quella dell'Amiga, ma per il sonoro... Beh, lasciamo perdere... Eppure, con tutta la memoria di cui dispone una cartuccia rispetto ad un dischetto (e poi un giorno mi spiegherete che cosa se ne fanno della memoria residua delle conversioni da Amiga!) Si potrebbe fare di più! Sì, vabbè, ora mi direte: sentirai il CD che bomba... E te lo credo! Con tutta la memoria che ha! (Voi stessi però dite che i primi giochi per CD non sono poi tanto eccezionali). Ma dico, non si potrebbero sprecare a mettere qualche musica tosta anche nelle cartucce? Ogni volta che ascolto le colonne sonore di Turrican II per Amiga mi viene da piangere! A proposito, sapete mica quando lo convertiranno per il Mega Drive? No? Grazie lo stesso. Ma comunque, se cambiano le musiche li stronco. Un'ultima cosa: sul manuale d'istruzioni del MD è menzionato un certo cavetto che dovrebbe collegare il MD (dalla presa a 8 pin) con il televisore con presa audio/video. Perché allora quando l'ho chiesto in giro i negozianti mi hanno guardato come se fossi stato un marziano? Non sarà che ce ne vuole uno a 5 o 6 piedini?

Ringraziandovi anticipatamente
Alessandro Tirico.

P.S. Bovas, me la pagherete! Io ho sette in Italiano! (Regolarmente preso ad un liceo scientifico! Vabbè, ho anche cinque in mate, ma si può sorvolare)

Sono perfettamente d'accordo con te, anche se i tuoi dati (otto giorni di ferie mi sembrano un po' troppo... poco) mi sembrano un tantino esagerati, i Giapponesi sono un popolo di alienati e complessati. Per farsene un idea e sufficiente sfogliare un manga qualsiasi, dove la maggior parte dei protagonisti ha un taglio occidentalizzato.
Questo perché i Giapponesi, proprio come il nostro caro Michael Jackson, soffrono per il fatto di non appartenere alla razza bianca. Almeno questo è quello che mi è parso di intuire, essendo un'appassionato di fumetti orientali (manga). Guardiamo attentamente "l'interland" di Tokio, esso non è altro che un dormitorio per i pendolari che, tutte le mattine, ritornano al lavoro, seguendo orari impossibili. C'è addirittura chi a casa non fa neanche ritorno, ma preferisce frequentare i locali notturni, dopo, a notte inoltrata, sonnecchia qualche ora aspettando di andare, come tutte le mattine, a lavorare. C'è chi, stressato al massimo, fa uso anche di droghe, ma ti faccio presente che anche in Italia, Milano compresa, le cose non sono poi così diverse.
Ti dico comunque una cosa. Se mi si offrisse l'opportunità di andare a vivere in America o in Giappone io sceglierei la seconda possibilità. E sai perché? Perché tralasciando quanto detto sopra, il Giappone resta sempre un paese interessantissimo, con una cultura millenaria, in cui certi odiosi tabù, tanto frequenti nella nostra società, non sono presenti. E poi c'è il Gundam, Lamù, Akira, Ken Shiro & company, il che non è poco. (E magari non ci saresti più tu, il che è molto. NdAlex)
Ora che ho detto quello che mi premeva di dire, passiamo a rispondere alle altre domande. Innanzitutto facciamo una precisazione: io penso che se se uscisse una cartuccia interamente occupata di musica ed effetti sonori, le cose non migliorerebbero. Questo perché il chip sonoro del MD, pur avendo più voci (dodici), è, almeno qualitativamente, inferiore a quello che monta un Amiga (che ne ha solo quattro). L'unica console (trascurando il Neo-Geo, naturalmente) che forse riesce a tenergli testa è il Super Famicom, ma questa è un'altra storia. Non mi sembra giusto parlare del sonoro del Giga Drive, in quanto essendo preso direttamente dal CD, non è paragonabile a quello prodotto da un chip sonoro.
I giochi prodotti dai Giapponesi continuano, almeno secondo me, a essere i migliori per console. Di Turrican II non so niente, sappi comunque che per il MD è già uscito Turrican, che non è poi così differente.
In ultimo ti tolgo ogni dubbio sulla cavetteria da usare: dimentica il cavo con i due plug, cerca di procurarti (tramite uno dei negozi da noi pubblicizzati) invece un cavo scart, che offre un'immagine molto più nitida di quella di un cavo composito. Tanto ormai tutte le televisioni hanno l'apposita presa, e quindi non dovresti avere problemi.

LE DOMANDONE DELLA SETTIMANA

Carissimi (che buono che sono!) amici di Console Mania, sono un ragazzo di dodici anni che vi scrive da uno sciagurato centro urbano (Udine) dove il Megadrive costa le sue belle 399000 lire (!). Mio padre viaggia molto e un mese fa mi ha portato dal Giappone un mitico Mega Dlive (non è un errore, l'ho fatto apposta) (bravo! NdD).
I due giochi che possiedo (Sonic e Quack Shot) sono anche quelli di diretta importazione, quindi nessun problema, funzionano più che bene. Con il vostro numero 5 di CM ho appreso (felicemente), che il mio Mega Drive non mette in mostra le strisce nere in alto e in basso dello schermo.
A proposito, ho letto che i giochi euro-americani non entrano nel Mega Drive giapponese. Avete scritto anche di una modifica all'entrata per le cartucce: potete descrivermi meglio quel che c'è da fare? (Segare, tagliare, disintegrare?).
Sempre sulla vostra rivista ho guardato i prezzi delle tre versioni del Mega Drive, e mi sono sorti i seguenti dubbi:
a) perché, se il MD giapponese (L. 275000) è più veloce e non ha quelle famose strisce costa meno di quello italiano (L. 375000)?
b) Il MD universale (L. 225000) che caratteristiche tecniche possiede, talmente inferiori da valere così tanto in meno?
Non mi resta che salutarvi quindi, supplicandovi però di rispondermi! Sono disperato! AARGH!!!

Omonimo di Dave (per intenderci uno che si chiama come me, e più precisamente Davide Michelizza)

Allora, mettiamo subito le cose in chiaro: ora tratterò di tutti i problemi di incompatibilità dei vari MD, forse perché alcune cose non sono ancora state spiegate appropriatamente. Chiedo comunque a tutti i lettori di non spedire più lettere piene zeppe di domande tecniche sul MD, in quanto, almeno secondo me, l'argomento è stato esaurito (in parole povere tutto quello che dovete sapere o lo abbiamo già scritto o lo scrivo io adesso, NdD).
Dunque, prima di tutto partiamo da un'attenta analisi delle differenze fra la forma delle cartucce. Se vi è mai capitato di osservare una cartuccia giapponese avrete sicuramente notato due piccoli particolari: 1) che la suddetta è più larga delle cartucce euro-americane di qualche millimetro. 2) che presenta una piccola fes-

BOVAS'HARDCAFE'

sura sul lato sinistro. Questo perché quando il MD giapponese viene acceso, una linguetta slitta nella fessura e blocca la cartuccia, per impedire che, accidentalmente, vi dimentichiate di spegnere la console prima di toglierla. Quelle euro-americane non presentano questa fessura, quindi quando le inserite entreranno nel MD giapponese, ma non riuscirete ad accenderlo (la linguetta non si può muovere e l'interruttore rimane bloccato). Per ovviare a questo piccolo inconveniente si può fare solo una cosa: eliminare la fastidiosa linguetta.

Procedete in questo modo: rimuovete il coperchio svitando le sei viti che stanno sul fondo e giratelo con l'interno verso di voi. Ora sicuramente riuscirete a vedere per intero tutta la linguetta. Tutto ciò che dovrete fare ora è svitare la piccola vite che la tiene attaccata al coperchio. Quindi richiudete la console. Voilà, il gioco è fatto.

Per quanto riguarda i differenti prezzi, dipendono, almeno per i modelli giapponesi, dalle oscillazioni dello Yen e soprattutto dall'onestà del rivenditore (occhio, quindi, a non farvi fregare).

Per il modello ufficiale il prezzo è stato deciso dalla Giochi Preziosi.

MICROPOSTA

Davvero esigue anche le lettere (sforzatevi, dai, lo sappiamo che è primavera, ma fate uno sforzo... NdP) che meritavano una citazione, seppur fulminea, nella MP di questo mese. Iniziamo con Gianluca Betti, che ci chiede "Può una persona possedere tanti sistemi come me? Io ho Amiga, PC 286 VGA, Megadrive, Super Famicom e Game Boy. Ah, dimenticavo, ho anche un VCS 2600)." La domanda che ci poniamo ora è la seguente: ma a noi cosa ce ne frega? Qui in redazione abbiamo TUTTI i sistemi in circolazione, e, tanto per fare un esempio, Paolo ha un C128, un Amiga, un Megadrive, un Lynx, un PC IBM, un C16 ed un Vectrex (che, checché ne dica qualcuno di nostra conoscenza, rimarrà una divertentissima pietra miliare nella storia dei videogiochi NdP). E non ti dico il casino di apparecchiature elettroniche che ha in camera sua, tra Videoregistratore, Hi Fi, Tastiera musicale ecc ecc ecc. (E Dave non è da meno NdP). Qui stiamo facendo la corsa agli armamenti, non del semplice divertimento! (Ritorneremo su questo argomento). Dopo il Zzappiano Andrea Lanza, ecco che è saltato fuori un nostro nuovo discepolo, ovvero Riccardo Telesi alias BovaByte III. Cosa possiamo dirti? A noi fa piacere tutta questa popolarità, ma a questo punto sorge spontaneo da parte nostra chiedere il copyright (e il lauto compenso che ne deriverebbe) per lo sfruttamento del nostro nome d'arte. Ve lo chiediamo per piacere, se volete scrivere qualcosa di demente, fatelo pure, ma non c'è bisogno di chiamarsi "BovaByte" per essere spiritosi. Grazie. Giovanni ci propone una nuova polemica "E' meglio l'Amiga o il Megadrive"? Semplice, il Plus/4! E poi prosegue la polemica sui voti, non condividendo il voto assegnato da Paolone a Turbo Sub ("grafica 95? E' troppo"). Carissimo Giovanni, qui è Paolo che ti risponde, e ti assicuro che il voto assegnato alla grafica di TS per Lynx è azzeccatissimo. Hai mai visto un cielo più bello? E non ti pare che il movimento, le animazioni, lo scroll, le zoomate siano quanto di più fluido mai apparso su quella console? Ah, già, che stupido, magari hai giudicato da una (sbiadita) foto apparsa sulla rivista... Gabriele Tarsia Incuria ci chiede quando recensiremo Bare Knucle per Megadrive. Guarda che l'abbiamo già recensito, infatti il gioco da te menzionato, e "Streets of Rage", sono esattamente lo stesso gioco, che, come di consueto, è stato commercializzato ufficialmente con un nome diverso da quello originale. Non ti preoccupare, comunque, non sei l'unico a non saperlo, infatti mi pare proprio che anche la sorellina minore di una Kosiddetta rivista (tanto per rubare una citazione a due lettori del mese scorso) (Kuale? NdD) (Kuella NdP), li abbia presentati come due giochi diversi... Un saluto particolare a Marco Santini che ci ha mandato la recensione di Duck Tales per il GB. Complimenti, per non essere un "professionista" te la sei cavata abbastanza bene! Il simpatico Contenti Osvaldo ci fa veramente una proposta allettante, collaborare con noi per quanto riguarda i giochi di ruolo, con le sue traduzioni dagli Hint Book. L'idea ci interesserebbe non poco, purtroppo però lo spazio a disposizione è poco. Chissà, magari in futuro. E con questo ho chiuso, me ne vo a dormire (Zzzz, NdD)

L'ANGOLO DELLA PROF

Questo mese la Teotochi Albrizzi, la nostra amata/odiata professoressa, era esaltatissima. Infatti ha "appioppato" un bel tre sul registro a un sacco di lettori. Come tutti ormai sapete, la prassi ci impone di celare questi nomi, ma CHI ha peccato si renda conto dei propri errori e si penta alla svelta, o dovrà riparare a settembre. C'est la vie.

1) "Noi videogiocatori decennali (per la cronaca: sono in procinto di sfiorare il ventunesimo lustro)..."
2) "Sono le console ad avere un'anima, non i computer!"
3) "Sono più facili i giochi del Nintendo o del Sega?"
4) "Cari redattori, inanzitutto fatemi dire che siete molto bravi..."
5) "In questo campo sono esperto da poco"
6) "Non mi sono perso ne anche un numero, però in futuro potrei sicuramente perdere qualche numero!"
7) "Io sarei un futuro possessore di Giga Driva."
8) "Vorrei Wonderboy V però sono un po' indeciso per la grafica del personaggio"
9) "Per sconfiggere l'uomo di sabbia bisogna farlo avvicinare al distributore del acqua (Spiderman)"
10) "Il Linx possiede un sistema a 32 bit per il sonoro. Ed inoltre, come mai la grafica del Linx non è come quella del Mega Drive o del Super Famicom?"
11) "Ed a creato Super Mario Word"
12) "Ghost'n'Ghost è un gioco prodotto dalla Capcom"
13) "Avete sentito l'ultimo album di Jovanotti? E' stupendo!!"
14) "Lo sapevate? Va bè vo l'ho detto lo stesso"
15) "... perché siete stati i primi a invogliarmi a leggere qualche rivista, tra cui le meglio sono:..."
16) "ha disposizione i seguenti giochi per MD..."
17) "Vendo Atary Linx (mi sa che questo s'è un po' confuso! NdD)"
18) "Il Super Famicot è una bella console?"
19) "La SNK ha prodotto il Neo-Gay

ENTRA IN GIOCO CON....

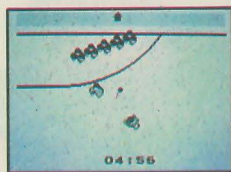
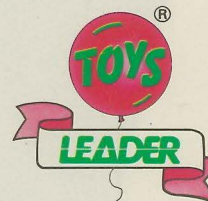
SEGA™
Master System™

POPULOUS™

Un gioco sensazionale, appassionante, rivoluzionario. Nelle tue mani poteri divini per decidere il futuro del mondo.

TECMAGIK™

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

Nintendo®
GAME BOY™
GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
Super KICK OFF™
ANCO
ORIGINAL
GAME BOY
GAME PAK
Original
Nintendo
Seal of
Quality
™
04:36
04:56
IL CALCIO SI CHIAMA SUPER KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo. Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.
TOYS®
LEADER
Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network
CADARIO
NINTENDO ®, GAME BOY TM, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED.